500種類のモンスターが登場。

どんな進化をとげるか？
ちゃんと言うことを聞くか？
すべては、キミの育て方ひとつ！

500種類の中から、最大9匹の
モンスターが同時に育成可能。
エサを与えたり、お使いに出したり、
育て方に応じてその進化はさまざま。
言うことを聞くモンスターを
育てられるか？ それがゲームのカギだ。
さあ、進化系統図をつくり、
財宝をさがしだせ！

与えるエサとお使いなどの
経験の積み重ねが、進化を大きく左右。

BOTTOM UP

株式会社 ボトム アップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
64初
おねがい型
進化育成
ゲーム
『ライトムにいる メロンおねえ
ちゃんに この おはなを と
どけてほいの・・・』
イシトプスのとくしゅこうげき!
卵にヒビがはいって、光があふれる。
さあ、モンスターの誕生だ。
モンスターをお使いに出そう。
迷子にならずに帰ってこれるかな?
財宝をさがすには、特殊能力をもった
モンスターを育てることが必要。
1998年11月上旬
おねモン
新発売
¥6,980
(税別)
※画面は開発中のものです。

スーパーファミコンの新作・名作が楽しめる。

NINTENDO POWER

10月の新作

ミニ四駆 レッツ&ゴー!! POWER WGP2

あの熱い走りが甦る。

第2回ミニ四駆ワールドグランプリ スーパーファミコンで開幕！

人気コミック「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」を題材としたミニ四駆RPG！風輪町を舞台に、第2回WGPを中心とした物語が進んでいくぞ。ビクトリーズを操って、ライバルと戦い、再びWGPのチャンピオンを目指そう！

Fブロック数…4　Bブロック数…4

書き換え価格 2,500円(税別)

エスエフメモリカセットでいろんなゲームが書き換えられる。

希望小売価格 3,980円(税別)

SUPER FAMICOM　ゲーム書き換えシステム NINTENDO POWER ニンテンドウパワー

お求めは、お近くのローソンのLoppiで。

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町 60 番地　インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp

11月最新情報満載号 VOL.26

64ドリーム創刊2周年特別講座

ゲームアナリスト 平林久和の「N64は本当にゲームを変えるのか」 91

©1998 Nintendo

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

創刊2周年の記念号の表紙を飾るのは、ゼルダの伝説の主要キャラクター達です。まだか、まだかと、首を長くしていたゼルダファンの皆さん、発売日も決まってよかったね。去年の任天堂スペースワールドで見た、ゲーム画面(もちろん動画)の出来のあまりの良さに興奮したことが、今でも忘れられません。私も、あんなCGアニメーションが創りたいと思う今日この頃です。●先月号の答え＝スターミーは、海星(ヒトデ)に似ているので選ばれました。ちなみに、私の考えではなく、編集長のリクエストでした。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

情報&ニュースのページ

©1995,1996,1998 Nintendo /Creatures inc. /GAME FREAK inc.

連載企画

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／三ッ井俊哉 岩崎 桂 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸 深水 央
■編集協力／ 福本亜希 尾関友詩(ワークハウス) 白石 岳 小松原アンドゥレア 真下寿子
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／ 東城由香里(az! firm) 高橋慶子(az! firm) 藤田賢也(az! firm) 山崎将貴(az! firm) 和辻哲(az! firm)
■デザイン&DTP／大岡喜直(GORILLA) 相京厚史(GORILLA) 大倏千鶴子 南尾和美
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 水口哲二 坂田陽一
■イラスト／中植茂久 三浦ゆうま 牧野タカシ 記村隆鶴 渡辺健一
■広告／林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【11月最新情報満載号】 1998年9月21日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

The64DREAM BIG! 創刊2周年記念プレゼント

64アイテム一挙大放出!!

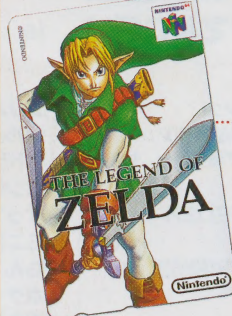
おかげさまで64ドリームも創刊2周年を迎えることができました。思い返せばいろいろなことがありましたが、今日まで本誌を応援してくれた読者のみなさん、本当にありがとうございました。感謝の気持ちをこめて各メーカーさん、編集スタッフ一同よりドカーン!! と大プレゼントさせていただきます(総勢175名様)。もう、なんでもかんでも持っていってくれー!! たくさんの応募を待っているぞ!

● ロクヨンドリーム ●

1 3名様 NINTENDO64
とにかくここから全ては始まる

2 5名様 コントローラーブロス

3 1名様 The64DREAM バックナンバー(1年分) 特製フォルダー付き

● 任天堂 ●各5名様

4 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』テレカ
➡『ゼルダ』『ヨッシー』のお宝テレカを計10名様に

5 『ヨッシーストーリー』テレカ

● バンダイ ●各3名様

6 ポケモンフレンズ4

7 ヨッシーフレンズ
➡ゲームの世界観を生かしたタオル地のぬいぐるみ。ひもとたまごのマスコットがついているよ

8 ポケモンくるりんワールド

9 カービィフレンズ
➡カービィと友達がマスコットになったよ!!

● バンプレスト ● 全て非売品

10 1名様 ポケットモンスター電動歯ブラシ

11 3名様 ポケットモンスタールームランプ2
➡ポケモンルームランプシリーズ第2弾。ピカチュウやミュウ、コダックがあなたのお部屋を灯します。

12 3名様 ウルトラマン イルミネーションカーライト

13 2名様 ナリタブライアン G1 5連覇 メモリアルコレクション

14 2名様 スーパーロボット対戦 熱血コレクション5

15 2名様 ポケットモンスター指人形

16 3名様 ポケットモンスターソフトキーホルダー6

17 3名様 ポケットモンスター ピカチュウ(DXシリーズ)
➡かわいいピカチュウがメッセージボードを持っています。飾るだけではなく実用性もアリ

18 3名様 ポケットモンスター X'masぬいぐるみ
➡ピカチュウがサンタクロースになった! ポケモンをクリスマスにあわせてアレンジしたぞ

19 5名様 ドラえもん メロディマスコット

● カルチャーブレーン ●

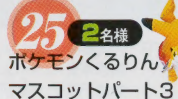
20 2名様 GBソフト忍たま乱太郎GB えあわせチャレンジパズル
実力を試して忍者IQに挑戦、アイテム集めでキャラ育成、友達との通信対戦等、3つのモードで楽しめるぞ!

● ユージン ●

21 3名様 ライトキーホルダー NEWピカチュウ
➡ピカチュウをふると、体の中から赤い光がピカピカ点滅するよ

22 3名様 ライトキーホルダー トゲピー

23 3名様 ポケモンくるりんマスコット ジャンボピカチュウ

24 3名様 ポケットモンスター ぬいぐるみマグネット

25 2名様 ポケモンくるりんマスコットパート3

26 3名様 Nintendoムービーコレクション

27 5名様 Nintendoゲームボーイ ポーチコレクション
➡ゲームボーイのソフトをしまえるほかにも、大事なものを入れられるポッケがふたつ。とっても便利!

28 5名様 ポケットモンスター リアルフィギュア&ポケモンロック
➡ディテールもサイズの比率も忠実に再現した見事なリアルフィギュアとおしゃれな南京錠に変身したポケモンをセットで

トミー　各3名様

29 みつけてピカチュウ しっぽでバンバン
◆大人気のピカチュウが27通りものポーズに変身。画面に現れたピカチュウと同じカードをゲットする楽しいゲーム

30 ひかってヒトカゲ
◆音声センサーを内蔵し、話しかけると「カゲー」と返事して尾の先端の炎が光るよ

31 ちびコロスタンプ

32 うるさいニャース
◆話しかけると6パターンのセリフからランダムに3つずつ大声で話し始めるぞ

33 ピカチュウのらくがきボード

34 ピカチュウのかかっTEL

35 レジャーシート

36 ミニポケキーチェーン
◆キーチェーンの中のポケモンが動くぞ！

37 ピカチュウノート&下敷きのセット

38 おしゃべり電卓&めざまし
◆電卓と時計の両方の機能を持っていて、とにかくいっぱいしゃべるポケモングッズ

モリガング

39 3名様 ピカポケ
◆GBポケット専用・通信ケーブル対応ポーチ「ピカポケ」全3色をそれぞれ1名様に

40 3名様 マルチポケット

41 2名様 64カセットケース

42 5名様 GBスティック
◆GBポケットをもっとエキサイティングに演出する360°回転スティック

43 2名様 ゲームボーイパック ポケットモンスター

信誠

44 3名様 64ソフトケース
◆黄色と青色の2色。大事なソフトはちゃんとケースに入れておけば、ほこりからガードできるぞ

45 3名様 64プレイラック

46 3名様 64キャリーバッグ

47 5名様 ポケットハローキティベルトケース
◆ベルトケースでハローキティを雨からガードできるヨ

サンワサプライ

48 1名様 ゲーム機用バック
ゲーム機本体・周辺機器をコンパクトに収納できる便利なカバン！なかなかカッコいいぞ

パルテック

49 5名様 NEWファミコンクリーナー
カセット式で簡単、無駄なく汚れが確実に取れるN64、SFC、FCの必需品

タカラ

50 3名様 N64ソフト『チョロQ64』&チョロQ HONDA 限定モデル
大人気の「チョロQ」をN64ソフトとのセットでプレゼント!! この超豪華セットを手にするのは一体だれ？ うらやましいぞ

カプコン

51 3名様 SFCソフト『ロックマン&フォルテ』下敷き付き&日本ハムファイティーくんグッズ
あのカプコンがいよいよN64に参入するとあってはじっとしていられず、とりあえずプレゼントをおねだりしたぞ！ これからも楽しみ～

ロクヨンドリームスタッフ　特製色紙、コントローラーブロス以外は各1名様

52 The64DREAM表紙ポスター（斎藤浩一）
今月号の表紙まで1年分を、一枚のポスターにしてみました。貴重な一品を是非あなたのお部屋に

53 特製色紙（中植茂久）
DREAM DRUNKER、ロクヨン夢日記でおなじみの中植先生より、リンク、クッパ、マリオ・ルイージのイラスト入りサイン色紙を各1名様に

54 ひみつデータ入りポケカメ（尾関友詩）
本誌『ゼルダ』の記事を担当している筆者が、何やら謎めいたポケカメをプレゼント！

55 特製サンバセット（サンバ岡部）
最近特にストレスがたまり、マジで64編集内でサンバカーニバルをもくろむ世界一の印刷会社営業マンより

56 ポケモン4点セット(SAO)
本誌編集長より、Tシャツ（Lサイズ）、米国製シール、生地などポケモンづくしの4点セット

57 ポケモンどてら（わたる）
実はいまだにポケモングッズを母親におねだりしていた鬼の副編集長。なんと！わたる母のお手製だぞ（この人誰？）

58 改造GBポケット（マッシー）
ヌル軍部特殊秘密工作員用ひみつ兵器

59 激戦Uボート（ケイ少佐）
昔懐かしい携帯液晶ゲーム。と思いきや、なんとソーラーバッテリーで遊べるすぐれもの。タイトルから何からさすがケイ少佐

60 クリスチャンディオールのイヤリング（ちずる）
遠足部でいったサイパンで買った高級な一品です。未使用なのよん

61 もっちーお宝セット（もっちー）
謎のカマキリセット&絶版かもしれないプラモの詰め合わせ。もっちー秘蔵のお宝大放出！！

62 コントローラーブロス（クリアパープル）（ドクトルエンドー）
世界的に有名な（？）エンドーコレクションより貴重なクリアパープルのコントローラーブロスを3名様に

63 イギーくんボール（フカミ）
わがままな猫ちゃんが大好きなフカミは、イギーくんボール片手に猫をあやつる天才だったりするのだ

64 装甲騎兵ボトムズビデオ途中までセット（みっちゃま）
もっちーに触発されて若かりし頃のロボット熱が、またぶり返してきているみっちゃまよりあなたへ

応募の方法
巻末のアンケートハガキの項目に希望商品の番号と商品名を明記して下さい。
応募締切　98年10月20日
当選発表「The64DREAM1月号」（11月21日発売予定）

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

今月はこんなカンジ General Outline

本誌2周年記念！カレンダーもリニューアルだ

読者のみんなに支えられて、本誌も2周年。というわけで、このページもより見やすくレイアウトを変更、GBとSFCの発売カレンダーまでもつけてしまいました。編集部が発売時期を独自予想する部分はなくなったけど、それは右の「ヘッドライン・カレンダー」で、必要に応じて補っていくぞ。これからもよろしくね！

ヘッドライン・カレンダー Headline Calender

1 『ゼルダ』、ついに11月14日に発売日決定！

発売予定日は96年末→97年秋〜冬→98年4月下旬と度重なる延期の憂き目をみたが、正式な発売日がついに決定。いや〜めでたい。この日がN64の真の転換期になることはマチガイないのだ。

2 64DDの発売日はホントに99年6月に決定!?

これは8月31日付けの日経新聞により明らかになった情報。これが本当に実現すれば、これまで全て「未定」だったDD対応ソフトの発売予定日も、今後は徐々に具体的に見えてくるはずだ。

3 初エントリー作品が目白押しだ

今月は8作品が初登場。大まかな発売時期も分かってるので、遊べる時期もそう遠くないぞ。紹介ページとソフトカタログも合わせて読んでね。ちなみに編集部一番人気は『ゲッターラブ!!』だ。

4 『ピカチュウげんきでちゅう』は好調制作中！

読者人気も上々の『ピカげん』の製作は超快調。発売日が未定から98年末に変更し、近々、正式な発売日も決定しそうだ。12Pからの開発者インタビュー付き紹介記事もチェックしてくれ。

9月21日〜10月20日に発売 Coming Soon

● Let's スマッシュ

10月9日●6800円

夏が過ぎ、年末商戦までの空白がこの初秋…なので、近日発売ソフトはこの1本だけ。このソフトは本誌P80〜で紹介しているが、他にも年内発売予定の64ソフトを開発しているハドソンを徹底取材したので、そちらも読んでね。

SFC&GB発売カレンダー（9月7日現在）

「備考」については以下の通り。NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERで書き換え可。C…ゲームボーイカラー対応ソフト。P…ポケットプリンタ対応ソフト。

SUPER スーパーファミコン COMPUTER

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	備考
10月	ミニ四駆レッツ&ゴー!!POWER WPG2	SLG	任天堂	10月1日	2500円	NP
未定	ぷぷる	ETC	アクセラ	未定	3000円	NP

ゲームボーイ GAME BOY

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	備考(対応)
9月	ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド	RPG	エニックス	9月25日	4900円	-
10月	もんすたあ★レースおかわり	RPG	コーエー	10月2日	3980円	P
	爆釣　リトリーブマスター	RPG	コナミ	10月15日	3980円	-
	テトリスデラックス	PUZ	任天堂	10月21日	3500円	C
	ワリオランド2 盗まれた財宝	ACT	任天堂	10月21日	3500円	C
	飛龍の拳スタジアムGB（SDバージョン）	ACT	カルチャーブレーン	10月23日	3980円	C
	ポケット電車	SLG	ココナッツジャパン	10月30日	3980円	-
	麻雀伝説「兵」（仮）	ETC	カルチャーブレーン	10月下旬	3980円	-
	新競馬貴族ポケットジョッキー	SLG	キングレコード	10月中旬	6800円(予価)	-
11月	サンリオタイムネット（過去編）	RPG	イマジニア	11月	3980円(予価)	C
11月	サンリオタイムネット（未来編）	RPG	イマジニア	11月	3980円(予価)	C
	フェアリーキティの開運辞典〜妖精の国の占い修行〜	ETC	イマジニア	11月	未定	C
	ドラえもんのGAME BOYで遊ぼうよデラックス10	ETC	11月予定	11月予定	3800円(予価)	P
	飛龍の拳スタジアムGB（リアルバージョン）	ACT	カルチャーブレーン	11月下旬	3980円(予価)	C
	ブラックオニキスGB（仮）	RPG	BPS	11月下旬	3980円	-
秋	グローカルヘキサイト	PUZ	NECインターチャンネル	秋予定	未定	C
12月	キティパズルコレクション	PUZ	イマジニア	12月	未定	C
未定	ポケットモンスター金	RPG	任天堂	未定	3500円	-
	ポケットモンスター銀	RPG	任天堂	未定	3500円	-
	ドンキーコングランド2	ACT	任天堂	未定	未定	-
	シェラザード外伝	RPG	カルチャーブレーン	未定	未定	-
	飛龍の拳コレクションGB	ACT	カルチャーブレーン	未定	未定	-
	遊★戯★王　デュエルンモンスターズ	ETC	コナミ	未定	未定	-
	ゲームボーイウォーズ2	SLG	ハドソン	未定	未定	-
	ゼルダの伝説　夢をみる島（仮）	RPG	任天堂	未定	未定	C

N64ソフト発売カレンダー（9月7日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♡…発売日がめでたく決定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
10月	Let's スマッシュ	SPT	ハドソン	10月9日♡	6800円	80	142
	シティーツアーグランプリ　全日本GT選手権	RAC	イマジニア	◆10月30日♡	◆6800円	114	142
	キラッと解決！64探偵団	TAB	イマジニア	◆10月23日♡	◆6800円	119	142
11月	ゼルダの伝説　時のオカリナ	ACT	任天堂	◆11月14日♡	◆6800円	18	138
	NEW! ウエットリス	PUZ	イマジニア	11月27日♡	未定	117	141
	◆ナイフエッジ	SHT	ケムコ	◆11月	◆6980円(予価)	57	141
	BUCK BUMBLE	SHT	Ubiソフト	11月	6880円	44	141
	ぬし釣り64	ETC	パック・イン・ソフト	11月	◆6800円	56	143
	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	11月	未定	52	140
	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	11月	未定	54	140
秋	◆バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	任天堂	秋	未定	24	138
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	秋	未定	26	140
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	秋	未定	-	139
12月	飛龍の拳スタジアムSDバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	◆12月11日♡	6480円	48	139
	NEW! ズール（仮）	RPG	イマジニア	12月	未定	118	138
	SNOW SPEEDER	SPT	イマジニア	◆12月	◆未定	117	142
	ウィンバック	ACT	◆コーエー	◆12月	7800円(予価)	32	139
	◆ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	エポック社	12月	6800円	42	139
	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	SPT	ケムコ	◆12月	◆6980円(予価)	46	142
	◆トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	12月	◆6980円	40	142
	牧場物語2	SLG	パック・イン・ソフト	12月	未定	36	141
	NEW! 闘魂炎導2	SPT	ハドソン	12月	未定	77	142
98年	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	98年	未定	-	140
	レースゲーム（仮）	RAC	ビデオシステム	98年	未定	-	143
	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	PUZ	カプコン	98年内	◆6800円	-	141
	NEW! ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	TAB	ハドソン	98年内	未定	68	142
	NEW! エクストリームG2	RAC	アクレイムジャパン	98年末	未定	-	-
	◆ピカチュウげんきでちゅう	ETC	任天堂	◆98年末	未定	12	143
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	141
	NEW! がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	コナミ	98年末	未定	16	139
	レブ・リミット	RAC	セタ	98年末	未定	-	142
冬	テュロック2（仮）	SHT	アクレイムジャパン	◆冬	未定	50	141
	Jリーグタクティクスサッカー	SLG	アスキー	冬	◆7800円(予価)	38	141
	◆飛龍の拳スタジアムリアルバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	冬	未定	-	139
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	タイトー	冬	未定	-	142
	カメレオン・ツイスト2	ACT	日本システムサプライ	冬	未定	55	139
	NEW! Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	日本テレネット	冬	未定	-	143
99年	シャドウゲイト64（仮）	ADV	ケムコ	99年春	未定	-	140
	NEW! G1ステイブル	SLG	コナミ	99年春	未定	-	140
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	141
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
	コンカー64～12の物語（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	138
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	139
	ジャングル大帝	ADV？	任天堂	未定	未定	-	140
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	142
	MOTHER3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	138
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	138
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	139
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	140
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	140
	ポケモンスナップ DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	143
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	-
	バイオテトリス	PUZ	アムテックス	未定	未定	-	141
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定	未定	-	138
	ファイティングカップ	格闘ACT	イマジニア	未定	未定	-	139
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	未定	未定	-	141
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	142
	HYBRID HEAVEN（仮）	RPG	コナミ	未定	未定	-	138
	悪魔城 ドラキュラ3D（仮）	ACT	コナミ	未定	未定	-	139
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	143
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	140
	ラストレジオンUX（仮）	格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	139
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	140
	NEW! 64ウォーズ	SLG	ハドソン	未定	未定	74	140
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	143
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	143

はみだしカレンダー

SFC版で発売され、全世界で高い評価を得たUbiソフトの「レイマン」の64版が発売決定！くわしくはフランス発・産地直送レポート（111ページから）を読んでね。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3571	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／11月14日 64DD版／未定
2	1793	2 (→)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●98年秋
3	1099	4 (↑)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
4	907	7 (↑)	ピカチュウげんきでちゅう	●任天堂 ●ETC ●98年末
5	851	5 (→)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
6	779	6 (→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
7	707	8 (↑)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●98年11月
8	451	15 (↑)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
9	446	11 (↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
10	352	9 (↓)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
11	310	10 (↓)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●98年12月
12	275	12 (→)	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン ●SHT ●冬
13	246	ー	Jリーグタクティクスサッカー	●アスキー ●SLG ●冬
14	229	14 (→)	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
15	225	19 (↑)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
16	198	16 (→)	バンジョーとカズーイの大冒険	●任天堂 ●ACT ●秋
17	193	18 (↑)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
18	192	13 (↓)	悪魔城 ドラキュラ3D（仮）	●コナミ ●ACT ●未定
19	178	ー	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定
20	170	17 (↓)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●未定

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…7月21日～8月31日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 『ピカチュウげんきでちゅう』、ランキング大躍進の秋なのだ

大好評の当ページも新装開店だ。さて、今月は『ピカげん』が4位に浮上！このまま発売まで人気を持続か!?…って、発売日がついに決定した『ゼルダ』も、1位を独占し続けた持久力が凄かったよね。来月を最後に『ゼルダ』はこの新作期待ランキングを去るが、その後の混戦を制するのは一体どの作品だろう。

←ちなみに『ポケスタ』が今月は『オウガ』に奪われた2位を1823PTで奪回した。ただし、すでに発売中なのでランク外に

2周年特別企画その1

編集部員選・期待の新作TOP20

順位	PT	タイトル	ひとこと
1	84	ゼルダの伝説　時のオカリナ	これをやるために2年間がんばって仕事をしてきた!!
2	42	ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	パーティーゲームに超オススメ。女の子も超かわいいぞ
3	41	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	史上最高のSLGになることは疑いなし。初心者にも、ぜひ！
4	38	MOTHER3（仮）	もう一度、思いっきり泣いたり感動したい
5	33	スーパーマリオRPG2（仮）	前作の音楽が耳について離れないし～
6	27	スーパーマリオ64-2（仮）	兄とついに共演のルイージが楽しみです
7	23	バンジョーとカズーイの大冒険	キャラの仕草がとっても魅力的だよ
8	20	ウィンバック	男のダンディズムが漂いまくっているぞ
9	18	悪魔城 ドラキュラ3D（仮）	3Dになった名作の恐怖を味わいたい
10	17	シムシティー64	DDで可能な世界の広がりに期待

編集部員の期待度別にポイント数を加算して算出。9月7日時点の結果。

『ゼルダ』を待ちわびて…

↑編集部内・ヌル軍部を中心に絶賛の『ゲッターラブ!!』

と、いうわけでゲームのプロ(?)が選んだ結果。1位へ対する編集部の「ひとこと」は泣かせるでしょ。やっと、苦労の報われる日が近づいたのだから…。心の叫びです。

2周年特別企画その2

お買い上げ ありがとー

コレが売れてる64ソフトTOP20

8月7日～9月6日分／ブルート全店売り上げ

順位	前回順位	PT	タイトル	発売日
1	1(→)	318.0	ポケモンスタジアム	98/8/1
2	2(→)	30.8	F-ZERO X	98/7/14
3	3(→)	28.0	チョロQ64	98/7/17
4	8(↑)	15.6	マリオカート64	96/12/14
5	6(↑)	14.6	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
6	9(↑)	12.8	スーパービーダマン バトルフェニックス64	98/7/24
7	-	8.7	64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	98/8/7
8	5(↓)	6.6	スーパーロボットスピリッツ	98/7/17
9	4(↓)	6.4	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98	98/6/4
10	7(↓)	5.2	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!!～	98/4/30
11	-	3.7	シムシティ2000	98/1/30
12	-	3.5	スターフォックス64	97/4/27
13	-	3.0	新日本プロレス　闘魂炎導	98/1/4
14	-	2.5	1080° スノーボーディング	98/2/28
14	-	2.5	RAKUGAKIDS	98/7/23
16	-	2.0	64大相撲	97/11/28
16	-	2.0	パチンコ365日	98/5/29
18	-	1.8	ドラえもん～のび太と3つの精霊石	97/3/21
18	-	1.8	FIFA RORD TO WAORLD CUP'98～ワールドカップへの道～	98/4/24
20	10(↓)	1.6	スターソルジャー　バニシングアース	98/7/10

コレが売れてるGBソフトTOP20

7月21日～8月31日分／ブルート全店売り上げ

順位	PT	タイトル	発売日
1	93.1	名探偵コナン2 疑惑の豪華列車	98/8/7
2	67.6	桃太郎電鉄Jr.～全国ラーメンめぐりの巻～	98/7/31
3	46.2	ゲームで発見!! たまごっち　オスっちとメスっち	98/1/15
4	42.6	海のぬし釣り2	98/7/10
5	36.9	グランダー武蔵RV	98/7/24
6	25.7	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2	98/8/7
7	25.3	パワプロGB	98/3/26
8	22.6	もんすたあ☆レース	98/3/6
9	15.7	メダロットパーツコレクション2	98/5/29
10	15.6	ポケットファミリーGB	98/8/9
11	11.1	大貝獣物語　ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	98/3/5
12	10.2	ミニ四駆GB Let's&GO!! オールスターバトルMAX	98/6/19
13	9.9	ワールドサッカーGB	98/6/4
14	9.4	ドラえもんカート	98/3/20
15	9.0	いつでも！にゃんとワンダフル	98/6/26
16	8.7	ディノブリーダー2	98/6/5
17	8.3	高気圧ボーイ	98/7/2
18	7.5	熱闘リアルバウト餓狼伝説SP	98/3/27
19	7.0	メダロット　パーツコレクション	98/3/20
20	6.5	上海Pocket	98/8/6

今月は20位まで大盤振舞い！

98年夏の最後の売り上げデータは、やはり夏発売の任天堂ソフトがワンツーフィニッシュ。一方、11位以下のソフトに目をやると、意外にも冬のスポーツ『1080°』が。これからは季節もにつかわしくなる秀作スノボゲームだぞ。オススメだ。

夏休みの売れ筋GBソフトは？

『ポケスタ』ほどではないが、売り上げポイントは比較的N64より高めという結果に。本体・ソフトが買いやすい価格という理由もあるだろうね。

◆ポケモンのピカチュウバージョンが出れば、きっと上位にくいこむはず

発売以来コレが売れた！64ソフトTOP20

N64発売開始の96年6月23日～98年8月31日分／ブルート全店売り上げ

順位	PT	タイトル	発売日
1	2375	マリオカート64	96/12/14
2	1976	スーパーマリオ64	96/6/23
3	1489	実況パワフルプロ野球4	97/3/14
4	1264	ヨッシーストーリー	97/12/21
5	1241	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97/8/7
6	1232	超空間ナイタープロ野球キング	96/12/20
7	1181	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
8	924	ポケモンスタジアム	98/8/1
9	902	実況Jリーグパーフェクトストライカー	96/12/20
10	873	ディディーコングレーシング	97/11/21
11	763	スターフォックス64	97/4/27
12	759	ファミスタ64	97/11/28
13	537	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	98/6/4
14	525	爆ボンバーマン	97/9/26
15	506	ウェーブレース64	96/9/27
16	500	パイロットウイングス64	96/6/23
17	441	ハイパーオリンピック イン ナガノ 64	97/12/18
18	411	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～	96/11/22
19	327	マルチレーシングチャンピオンシップ	97/7/18
20	318	ブラストドーザー	97/3/21

『パワプロ』2作、トップ10入り

『マリオ』は想像通りとして、N64発売以来の約2年2ヶ月間、パワプロの売り上げが大健闘。後発の5も、今後もっと累計売り上げをのばしそうだ。

マルチメディア商品は「ブルート」にお任せ！

毎月、ソフトの売り上げデータを提供してくれる「ブルート」は、国内最大規模のマルチメディア（TVゲームからパソコン、書籍まで）ショップ・チェーン。全国にゲームの専門店など、300店舗以上を展開しているんだ。それだけに、売り上げPTは目安としてかなり信頼性が高いぞ。

◆これは気軽にあらゆるメディア商品を購入できる「マルチメディアコンビニエンスブルート」のマーク。見つけたら、ぜひ入ってみてね

2周年特別企画その3

「期待の新作」2年間の累計TOP20

順位	PT	タイトル	最高順位
1	52776	ゼルダの伝説　時のオカリナ	1
2	26380	MOTHER3（仮）	2
3	17110	スーパーマリオRPG2（仮）	1
4	11483	ポケットモンスター64（仮）※	3
5	11214	ヨッシーストーリー	2
6	11181	ポケモンスタジアム	3
7	11119	F-ZERO X	3
8	9791	スーパーマリオ64-2（仮）	5
9	9142	ピカチュウげんきでちゅう	4
10	7926	実況パワフルプロ野球5	2
11	7110	カービィ64（仮）	5
12	6461	爆ボンバーマン	7
13	5923	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり	3
14	5889	ポケモンスナップ	7
15	5793	シムシティー64	8
16	5592	エルテイル（仮）	5
17	5577	ウルトラドンキーコング（仮）	3
18	5421	金田一少年の事件簿（仮）	7
19	4256	ファイアーエムブレム64（仮）	9
20	3304	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	2

◆毎月掲載している「読者が選ぶ期待の新作」の、2年分の累計。『ゼルダ』が2位にちょうど倍の差をつけて当然のトップ。発売中のソフトは、このうち6つだ。※印がついているのは消えてしまったソフトです…ゴーン

ピカチュウげんきでちゅう

タイトル	ピカチュウげんきでちゅう
発売元	任天堂（開発アンブレラ）
発売日	年末予定
価格	未定（音声認識システム同梱）
容量	未定
ジャンル	対話ゲーム
プレイ人数	1人用

今年の冬には

発表以来、しばらく情報のなかった『ピカチュウげんきでちゅう』。でも、みんなの期待通りに着々とゲームの開発は進んでいたぞ。しかも年内発売に向けて開発スタッフも猛チャージでがんばってくれているんだって。だから、これから毎月紹介できるってわけ。いや〜よかった、よかった。しかも見てみて画面写真。待った甲斐があったってもんでしょ。この『ピカチュウげんきでちゅう』は、「音声認識システム」を使ってピカチュウと会話をしたりできるゲームなんだ。すごいのは、会話をする時のピカチュウの表情や仕草はとっても自然に見えるってこと。

←『ピカチュウ!!』ってマイクで呼びかけると、こんなにうれしそうにピカチュウが画面奥から走りよってきてくれるんだって。うれしくて何回でも呼んじゃいそうだね

音声認識システムもこんなに可愛らしくなったぞ!!

昨年の「ニンテンドウスペースワールド」で発表された「音声認識システム」が新しくなったんだ。ヘッドフォンの部分とマイクの部分がリニューアルされた感じになっているよね。このマイクを通してピカチュウに話しかけることができるぞ。ゲームでは、マイク以外にもパッドも使うことになるんだ。

マイクは取り外すこともできるので、自分だけのスタイルでプレイすることができるぞ。例えば、友達と交互に声をかけたりとかね。編集部でもまだ実際に触っていないので、体験することができたら、いち早く紹介するからね。

音声認識システムって？

マイクを通して君のしゃべった言葉をピカチュウがわかる言葉に変えてくれるシステムなんだ。簡単に言うと通訳みたいなものかな？

こんなふうに使うんだ!

←「音声認識システム」はこんな風に使うんだ。新しいゲームプレイスタイルだね

新しい友達が増えそう!!

他のポケモンも登場

なんと登場するのはピカチュウだけじゃなかったぞ!! 写真のように他のポケモンも登場することが決定。どうやってお友達になるのかはまだわからないんだけど、ピカチュウがうれしそうな表情をしてるから、きっと楽しいイベントが起こるんじゃないかな。この他にもいろんなポケモンが登場するみたいだぞ。

➡フシギダネの周りに野菜がいっぱい。きっといいことありそうな感じ。ピカチュウもうれしそうでしょ。一体、何が起こるのかな？

⬆コイルがピカチュウの上をふわふわ飛んでいるぞ。他のポケモンは一体どこに行けば会うことができるのかな？

⬆これは野菜……じゃなくってナゾノクサでした。間違ってフシギダネの所に並べちゃったりしてね……

⬆ディグダ発見。地面からポコって顔を出したところみたいだね。たたきたくなっちゃう衝動は抑えようね

たくさんのステージでピカチュウと遊べるよ!!

一緒に冒険に出よう

ピカチュウと仲良くなると、森や草原などに遊びに行くことができるんだ。どうやってそのステージに行くことができるのかはまだ秘密だけど、うまくピカチュウと会話を進めていけば、一緒に冒険に出ることが出来るらしいぞ。今回は4つのステージを紹介。ステージによってピカチュウと楽しく遊べるってこと。海辺のステージではピカチュウが泳いだり?!する姿が見られるかもね。

⬅ここは「トキワのもり」。ピカチュウの住みかだね

⬅紅葉が美しい「アカネのもり」という場所だよ

⬅「モエギそうげん」だ。くるくる回るのは草？

⬅青い空に白い砂浜。ここは「スオウじま」だ

ピカチュウ七変化!!

さて、今度はどんな風にピカチュウに話しかければいいのかを紹介しよう。ピカチュウは音声認識システムを通して、君がしゃべるいろんな言葉を理解してくれるんだけど、ピカチュウの表情や仕草に合わせて話しかけてあげると、とっても効果的みたいなんだ。ピカチュウが良いことをしたらほめてあげるとかね。そういう対話の仕方がいいみたいだぞ。詳しい操作の方法や、一体どんな風にピカチュウに接すればいいのかは、情報が入りしだい紹介していくぞ。来月号も、もちろん紹介するので楽しみにしていてね。

「ゲットだぜ!!」

↑「ゲットだぜ」の決めセリフにはピースで応えるぞ

「えらい!!」

↑ほめてあげると、ちょっとえばるピカチュウに

話しかけよう

ピカチュウは話しかけると、その言葉によって様々なリアクションをしてくれるんだ。ここでは、ほんの一例を紹介するね。そのときの状況によってちゃんと話しかけてあげれば、ピカチュウはきっと応えてくれるぞ。悪いことしてないのに怒ったりしちゃかわいそうだからね。本当に友達に話しかけるようにピカチュウに接していけるゲームだから、相手の気持ちも考えようね。

「かわいい!!」

←ピカチュウが照れてる。それもかわいい

「でんきねずみ」

←ほ〜ら怒っちゃったぞ〜。プンプン

「おどって!!」

←ダンスするピカチュウも見られるよ

←ピカチュウの言うことを聞いてあげると、こんなに喜んでくれるんだ。この笑顔が見たかったら、何でも言うことを聞いてあげたくなっちゃうね。

試したいこといっぱい

とにかく、まだ実際にピカチュウと対話をしていないので、何とも言えないけど、も〜とにかくいろんな言葉をかけてみたいでしょ。それに関西弁とかだとどう反応するの? とか、やさしい口調でイヤなこと言ったらどうなるの? とか試したいこともいっぱいあるでしょ。アニメのニャースの声をテープにとって聞かせたら、どんな反応をするのか? とかゲームをプレイするだけじゃなくって、いろんな遊び方もできちゃいそうだぞ。

読者のみなさんの質問を、『ピカチュウげんきでちゅう』を開発しているアンブレラのみなさんにお答えいただくこのコーナー。今月の記事を読んでわからないことがあったら、どんどん質問を送ってね。

⬅『ピカチュウげんきでちゅう』を開発しているアンブレラのみなさん。今月の質問に答えてくださったのはディレクターの河島渉さんだ。写真中央のゾンビ化しているお兄さんがそうだぞ。

Q 一言でいうとどんなゲームですか?
宮崎県・高山ふみひこさん
A 家庭用ゲーム機では初のテレビ画面のなかと会話ができ、声で遊ぶゲームです。「あなたの家にピカチュウがやってくる」という感じでしょうか。

Q どのようなイベントがありますか?
大阪府・ミノルさん
A イベントというか、ピカチュウと遊んでいるうちに、いろんなことがおきちゃいます。

Q 時間によって、夜になったり、季節が変わったりするんですか?
千葉県・謎の人物24号さん
A 夕暮れがきたりしますが、季節が変化することはありません。

Q マイクが重くて、首が疲れませんか?
新潟県・デカメン64さん
A マイクは「ポケットピカチュウ」よりもちょっと軽いくらいなので、心配はないですよ。

Q 何歳くらいから遊べるんですか?
福岡県・太田隆男さん
A 言葉が話せれば遊べると思いますが、文字が読めないような小さなお子さんは、お母さんやお父さんといっしょに遊ぶといいかと思います。

Q ピカチュウ以外のポケモンは何匹くらい出てくるんですか?
長野県・ポケスタまっさいチュウさん
A 秘密のことなので詳しいことは言えないんですが、たくさん出ると思いますよ。

Q ひとりでしか遊べないのですか?
茨城県・小森の美女さん
A 仲のいい友だちや家族の人たちと交代しながらワイワイ遊ぶのもオススメです。

⬆写真のように、お父さんやお母さんも巻き込んで遊ぶと家族みんなが幸せになれるぞ

⬆あんまりおもしろいものだから、みんなが寝静まったあとで、こっそり遊ぶお父さん。あなたはズルだ

今月の回答者

『ピカチュウげんきでちゅう』のディレクター
河島渉さん

1970年京都生まれ。モットーは「やりたいことは死ぬまえにやっとけ」。いまやりたいのは南のほーの海のひろがる島でのんびりすること。あとスコットランドで城が見たい

WATARU KAWASIMA DATA

子供のころの夢：小説家
子供のころの得意科目：国語
子供のころの不得手科目：算数
好きな食べ物：みかん
嫌いな食べ物：らっきょう
休日は何を：いまは仕事！
好きなゲーム：風来のシレンGB
好きな動物：セキセイインコ
嫌いな動物：ちっちゃくていっぱいうごきまわっているやつら
近ごろ感動した映画：タイタニック。渋谷でやってた展示会も見た
好きな女優：うつくしい常盤貴子さま
好きなポケモン：オコリザル。つよくてラブリー。あばれさせるとたのしい
苦手なポケモン：プリン。まるいし、目がでかいのでこわい

質問大募集！
『ピカチュウげんきでちゅう』に関する質問を募集しています。わからないことがあったらすぐに64ドリーム編集部「教えて！ピカチュウ」係まで。質問採用者には記念品をさしあげます。お待ちしてまちゅう！

PIKACHŪ

待ってました!! あの『ゴエモン』がN64に帰ってきたぞ!! しかも見てよ、このタイトルと下の写真。オバケですぜ、オバケ!! なんつーか、相変わらずやってくれそうですぜ!! 詳しいストーリーやゲーム内容はまだわからないんだけど、またしても『ゴエモン』がN64アクションを面白くしてくれること間違いなさそうだ。これからの続報に期待してくれよな。

でろでろどうちゅう オバケてんこもり

前作『ネオ桃山幕府のおどり』と大きく変わったのは画面の視点だ。3D視点から基本は2Dの横スクロール形態にチェンジされた。といっても、『ゴエモン』のことだから、ただの2Dタイプで終わるわけがないと思うぞ。右ページの写真でもあるように立体的なステージもありそうだしね。それと何と言っても今回は、2人同時プレイが可能になりそうってこと。これで友達と一緒に楽しめそうだね。それにしても、こんなにわんさかオバケが登場するってことは、ちょっとホラーアクションっぽくなるってこと?! でも『ゴエモン』だし、エビス丸だからね～。さてどうなることやら…。

タイトル	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り
発売元	コナミ
発売日	年末予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用

リターンズ!!

今度は横スクロールのアクションだ!!

今回届いた新作写真はフィールドでのアクションシーンがメイン。見てもらえばわかるけど、背景も細かくキレイでしょ。それにいろんな仕掛けも用意されているみたいだから、きっと夢中になっちゃいそうだね。

さて、気になる2人同時プレイについての詳細はまだ不明なんだけど、キャラ選択とかは一体どーするんだろう? ゴエモンインパクトに乗るようなことになったら、2人で操作できるようになるのかな?

↑2人で同時に楽しめそうだね。協力プレイやおジャマプレイが出来るのかな?

↑こちらは紅一点のヤエちゃん。人魚になって海の中をお散歩中。アップで見たい?!

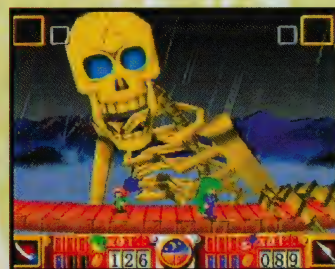
↑出た!! これがゴエモンインパクト。でっかい顔がステージにど～んと出てきたぞ!!

↑炎の中を走るゴエモン。ステージの仕掛けも前作以上に楽しめそうだぞ。にしても熱そう…

とにかく楽しいアクション満載!! そしてオバケもてんこ盛り!!

↑なんと、サスケとエビス丸がお馬に乗って走っている!! 今回は乗り物もあるのか? それともただの競争なのか?!

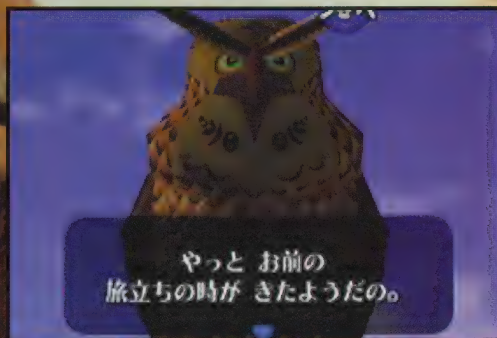
↑これはボス戦かな? ステージもちょっと立体的なんだけど……。う～ん早く知りたい

↑2人でプレイすれば、手強い敵も楽勝かもね。でもアイテムの取り合いになるかも

↑ぎょえ～!! でっかいガイコツが現れたぞ。こんな巨大な敵も登場するみたいだね

↑ステージ数はまだ不明。前回は日本全国を旅したんだけど、今回はどーなるのかな

発売日決定記念！ハイラルの種族を一挙公開！
ゼルダの伝説®
時のオカリナ
©1998 Nintendo
※画面は開発中のものです。
タイトル　ゼルダの伝説 時のオカリナ
発売元　任天堂
発売日　11月14日
価格　6800円
容量　256M
ジャンル　3Dアクションアドベンチャー
プレイ人数　1人用
備考　振動パック：対応
コントローラパック：未定
COUNT DOWN!!
あと54日
95年の「スペースワールド」で、任天堂の山内社長の口から開発が発表されて以来、はや3年。ついに…、ついに『ゼルダ』の発売日が決定したのだ。長かった…、本当に長かった。それでもお店に並ぶまでは信用しないという、すっかりひねちゃった君も安心せよ。今度こそ間違いなく発売されるのだ！ 待ってた君は正しい！
ついに発売日決定!! 11月14日(土)
祝
1998-11-14
ハイラルよいとこ一度はおいで！
発売日が決まったことを記念して、今月はハイラルに住むさまざまな種族を紹介しよう（それと発売日がどう関係あるんだ、っていうつっこみは禁止。まあ、めでたいということで）。紹介するのは下の3種族だが、もちろんハイラルには他の種族も存在する。たとえばガノンドロフはゲルド族だし、謎の少年シークはシーカー族とウワサされている。SFC版にくらべて、世界観やキャラクターの設定がかなり凝ったものになっているぞ。ようこそ、N64版ハイラルへ！
コキリ族
ゴロン族
ゾーラ族

僕らが3年待てた理由

ゲームというのは映画や音楽や小説のように、エンターテイメント（娯楽）である。そして他のメディアがそうであるように、作家（開発者）の思想を商品化したものでもある。それは作品のテーマと言いかえてもいいんだけど、『ゼルダ』の思想は「インタラクティブ」であるということに尽[illegible]とか「愛の素[illegible]とか、世の中にはそんなテーマ[illegible]極端な話、作家の数だけ、いや作品の数だけテーマがあるのだ。『ゼルダ』シリーズをプレイして、そんなテーマを感じとった人も多いだろう。今回の『時のオカリナ』にも、おそらくそういったテーマがいくつも織り込まれていると思う。それはそれでいい。しかし、なぜこんなに『ゼルダ』というゲームはおもしろいのかと聞かれたら、いちばん大きな理由は「インタラクティブである」からなのだ。カセットに詰め込まれた多くの謎を、自分で能動的に解きあかしていく過程がおもしろいのだ。こちらが何かをすれば、なんらかの反応がビシバシ返ってくる。それの積み重ねが『ゼルダ』なのだ。「インタラクティブである」というテーマを最優先し、どうすればプレーヤーの参加意識が高まるかに試行錯誤が積み重ねられてきたはずだ。これは受動的なメディアである映画や音楽や小説では選ぶのに難しいテーマで、ゲームだからこそのテーマだと言える。「ゲームとはお話をつむぐことではなく、システムを構築することだ」という宮本さんの思想が揺るがない限り、宮本ゲームにはいつだって待つだけの価値があるのだ。[illegible]

ゲームの歴史が変わるぞ!!

まずはリンクの家からレッツ・ゴー！

コキリの村にある大きな木の上に、リンクはひとりで住んでいる。そこに「デクの樹」からの使いで妖精ナビイがやって来て、リンクの冒険が始まる…、といったゲームのオープニングは、正しい『ゼルダ』ファンならみんな知っていると思う。リンクの家そのものも、昨年の「スペースワールド」バージョンでセットされていたので覚えている人も多いだろう。コキリの村にはサリアという女のコがいて、彼女はリンクの幼なじみだ。2人はちょっといい仲らしい。またミドという男のコはサリアにホの字で、つまりこれは三角関係というやつなのだ。この関係は「スペースワールド」の時点で、はやくも設定されていた。それがストーリーに関係あるのか、って つっこむのは禁止。まあ、めでたいということで。

◆◆リンクの家の中。下の写真はカメラが頭上視点に切り替わったところ。入り口が布きれ一枚で、なんとも不用心なんだけど…

サリア

リンクの幼なじみであるコキリ族の少女。他の女のコはスカートなのに（次のページ参照）、サリアだけショートパンツなのは活発だから？

◆彼女がサリア。リンクをめぐってゼルダ姫と女の戦いを繰り広げる…、かどうかは不明。もちろんコキリ族なので、ちゃんと妖精を持っている

◆よいしょ、よいしょと階段を下りてくるリンク。下にはサリアが待っていた。見つめあう2人、飛び回る妖精、流れるロマンチックなBGM（予想）。SFC版にはなかった、リンクのラブロマンスに期待

【9月号「ゼルダバッヂ」プレゼントの当選者】原山大輔くん（長野県）・荻野法子さん（埼玉県）

いつも妖精と一緒！迷いの森のコキリ族

3つの精霊石を探して…

ゲーム序盤、こどもリンクの当面の目的は3つの精霊石を探し出すことだ。「森の精霊石」は、最初のダンジョンであるデクの樹（体内がダンジョンになっている）をクリアすれば入手できる。その後、残る2つ「炎の精霊石」と「水の精霊石」を探して欲しいと、リンクはゼルダ姫に頼まれることになる。今回紹介する3つの種族と、 3つの精霊石…、どうやら深い関係がありそうだけど…。

それはともかく、最初に紹介するのはコキリ族。ごらんのとおり、コキリ族におとなはいない。10歳前後のこどもたちばかりなのだ。サリアもかわいいけど、個人的には右はしのコがいいなあ、ってそんなアンタの好みなんて聞いていないとつっこむのは禁止。まあ、めでたいということで。

お店もあるのだ

➧コキリ族の店。ここで武器やアイテムが購入できる。店主はやっぱりこども。『ゼルダ』シリーズではあまり買い物することは多くないが、それでもルピーを必死で集めてしまうのは悲しき人間の性…

➧三角関係を匂わす、ミドのつっぱったセリフがおかしい。なんだか、いかにもガキ大将って感じのナマイキそうなやつだ。でも、ちゃんと妖精を持ってるのはさすがコキリ族。ところで、なんでコキリ族の男のコって、みんな帽子をかぶってるんだろ？

森から出ると死んじゃう？

➧森から出ると死んじゃう？それじゃあ、冒険に出発できないんですけど…。もしかしてリンクはコキリ族じゃないってこと？

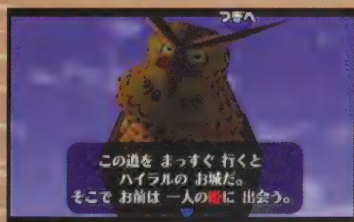
⬆コキリの村のすぐ近くに「デクの樹サマの広場」がある。ナビイとともに、まずはそこへ行ってみよう。しかし、デクの樹サマはハイラルの危機を、なぜ妖精も持っていないような少年リンクに託したのか…？

ミド

サリアのことが好きみたいで、そのため彼女と仲のいいリンクに嫉妬しているコキリ族の少年。リンクのライバルか？

謎のフクロウ

ケポラ・ゲボラはリンクの味方

ゲームボーイ版『夢を見る島』をプレイした人なら、リンクの行く先々で現れたフクロウを覚えているだろう。冒険のヒントを与えてくれる、不思議なヤツだった…。今回初めて公開されたケポラ・ゲボラという名のフクロウも、まさに同じ役目をはたしてくれるのだ。その正体は謎というが…?

◆フクロウの顔をひっくり返すと、違う顔に見えるんだけど、まさか二重人格だったりして…

コキリの森に戻ったおとなリンク

先月号で紹介したロンロン牧場は、こども時代とおとな時代ですっかり様子が違っていた。それは、どうやらコキリの村も同じことらしい。ガノンドロフの魔の手が伸び、凶悪なモンスターたちが棲みついてしまっているのだ。幼なじみのサリアや、村のこどもたちは無事なのか? 村からデクの樹サマの広場に向かったリンクは、思わぬやつに出会うことになる。こども時代に朽ち果てたデクの樹サマは、なんとこどもを残していたのだ。やるなあ、ご老体。

◆ハートゲージも伸びて、すっかり成長したおとなリンクがコキリの村に帰ってきた。でも、なんだかイヤ〜なフンイキが漂ってます…

◆村のいたるところに、デクババやデクナッツが!画面すみのマップ表示に注目。左側がコキリの村で、右側がデクの樹サマの広場か?

デクの樹のこども?

なんかヘンなやつ

◆こいつがデクの樹のこども。巨大化したOちゃん(オバQの弟ね)というか、カービィの親玉というか、とにかく見た目はヘンなやつ

ボク、デクの樹のこども!

◆いったいリンクに何を伝えようとしているのか?こいつが成長すると、立派なデクの樹になるのか?謎だらけのやつ

コキリ族

迷いの森に住む精霊。誰もが10歳前後のこどもの姿で、1人が1匹ずつ妖精を持っているのが特徴。森の守り神であるデクの樹から生まれると信じられているが、そのすべては謎に包まれている。森から出るとたちまち死んでしまう。

バクダン花が特産品！ヘブラ山のゴロン族

やさしいアニキが踊り出す！

こちらも画面写真では紹介済みの、すっかりおなじみゴロン族。コキリ族の語尾に「ジャラ」がつく方言（？）はどうやらボツになったようだけど、この人たちは相変わらず「ゴロゴロ」言っているようだゴロ。今回初めて紹介するのは、一族の長・ダルニアだ。ダルニアのアニキのダンスに注目してくれ！

名物バクダン花

◆ゴロン族が住むゴロンシティ名物のバクダン花。ひっこぬいても、すぐに別の実（バクダン）がはえてくるので便利

◆ひっこぬくと赤く点滅し、数秒後に爆発する。そのまま持っていると危険

◆ではリンクの実演をどうぞ。ひっこぬいたら助走をつけて投げる。もしくは置いて走り去る。こんな大きな岩も壊せます

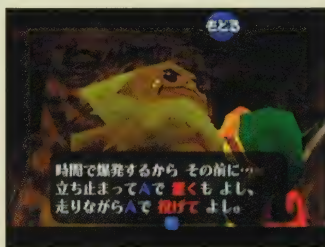
それというのも、オラたちの採石場、ドドンゴの洞窟に入れなくなったからだゴロ…

ゴロン族の悩み

◆左の写真はゴロンシティを見おろしたもの。右の写真は悩めるゴロン族。どうやら「ドドンゴの洞窟」に入れるようにしてあげるのが、リンクの目的のようだ。でも、どうやって？

◆ゴロン族には、こんなに大きなやつもいる！あまりに大きすぎるので、画面からはみだしちゃってま〜す！いったい誰だゴロ…？

◆ゴロン族の長・ダルニアとの出会いのシーン。なんだかムッツリしているが、仲がよくなると激しいボディランゲージで親愛の情を表すらしい

時間で爆発するから その前に…
立ち止まってAで 置くも よし、
走りながらAで 投げて よし。

◆親分らしく、リンクにバクダン花の使い方を教えるダルニア。なぜかこの人はゴロゴロ言ってないんですけど…？

◆また彼は見かけによらずリズム感バツグンで、あることをすると、ナイスなダンスを見せてくれるのだ。イカスぜ、アニキー踊れ踊れ〜

ドガーン

ダルニア

ゴロン族の長。その人格は深く尊敬され、仲間からは「アニキ」という呼び名で慕われている。立派なヒゲがトレードマーク

ゴロン族

ハイラルで最も高い山にして、唯一の活火山ヘブラ山。その頂上付近ゴロンシティに住む民族。普段は岩に見えるように身体を丸めている。栄養源は山から切り出した鉱物。性格は純朴で、義理人情に厚い。

水中ならおまかせ！ゾーラ川のゾーラ族

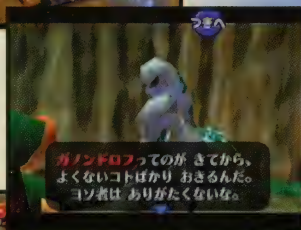
水の守り神ジャブジャブとは？

最後はゾーラ族を紹介しよう。シリーズおなじみのゾーラ族だが、右のイラストには誰もが驚いたのではないだろうか？ SFC版のゾーラって、もっとこうナマズというか、アマゾンの半魚人というか、とにかくウロコ～みたいなイメージだったが、今回はもうまったくスタイリッシュでスポーティな感じ。いかにも水の中を自由自在に動きまわっていそうだ。立派な水カキもあるし。でも尻尾が頭についているのはなんで？

ゾーラ族

ゾーラ川の上流に住む魚類が進化した民族で、偉大なるキングゾーラが一族を治めている。水のある地域でしか生息できないが、短時間なら陸上での生活も可能。水の守り神「ジャブジャブ」を崇拝しているが、ゾーラ族以外のものがその神の姿をみたことはない。

⬆ゾーラ川のずっと上流にあるゾーラの里。奥には巨大な滝が見える。ゾーラ族は平和で友好的な民族だというので、安心して探索できる

キレイな水面を泳いでいたリンクに、ゾーラ族の男が話しかけてきた。どうやらここにもガノンドロフの魔の手が伸びているようだ…

キングゾーラ

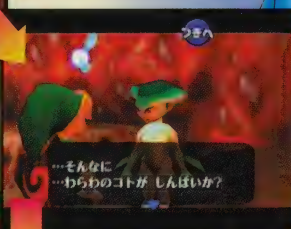
ゾーラ族を治めているゾーラの王様。ルト姫の父親でもある。リンクが訪れたときの彼は、何か悩みを抱えているようだ。

ルト姫

ゾーラ族の姫。父親のキングゾーラに心配ばかりかけている元気で活発な女のコ。親とは似ても似つかない姿が印象的。

⬆ちょっと古い話だが6月号をひっぱり出してほしい。「赤い体内の冒険」のやつ。ピンときたでしょ？

ルト姫救出作戦？

⬆ルト姫は何か大きな生き物の体内に閉じこめられているのだ。娘が心配でキングゾーラも悩んでいるに違いない。で、リンクの目的は…

⬅当然、このお姫さまを無事にキングゾーラのもとへ連れて帰ることでしょう。そのご褒美が水の精霊石？ところで体内って、いったい何の？

バンジョーとカズーイの大冒険™

この物語には、主役のバンジョーとカズーイを始め、とっても愉快ななかまたちが数多く登場するんだけど、そのなかでもゲーム中で重要な役割を果たしてくれるキャラクター達を紹介しよう。プレイする上でかかせないボトルズとか、ちょっとお茶目なマンボジャンボとか…。ひとくせも、ふたくせもあるヤツらがゲームを盛り上げてくれるんだ。ほんと、変わり者ばっかりそろってるんだ。

タイトル	バンジョーとカズーイの大冒険
発売元	任天堂
発売日	秋予定
価　格	未定
ジャンル	3Dアクション
プレイ人数	1人用

主要キャラクター大集合

カズーイ
落ちつきがなくて口うるさいバンジョーの相棒。メスのトリで、空もとべる

バンジョー
主人公、クマのバンジョー。のんびりやさんだけど力持ち。好物はハチミツ

チューティ
バンジョーの妹。とってもかわいくって優しい。グランチルダにさらわれる

マンボジャンボ
冒険のお手伝いをしてくれる呪術士。いろんな魔法をかけてくれるんだ

グランチルダ
自分が一番きれいだと思っている魔法使い。チューティをさらってしまった

ボトルズ
バンジョー達にいろんなアクションを教えてくれるモグラ。超重要な人（!?）

ブレンチルダ
心優しい妖精なんだけど、グランチルダの妹。姉のヒミツを教えてくれる

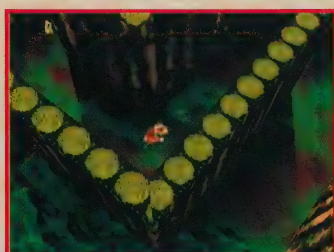
ブクゲコぬま

巨大なカメに、ワニやカエルがすんでいる毒の沼。一定の時間毒を受けない長靴をうまく利用して冒険するんだ。ステージ名の「ゲコ」の通り、カエルの敵キャラもでてくるので気をつけなくちゃ。マンボ・ジャンボの魔法でワニにしてもらったら、とっても楽しいイベントもまってるんだ。

◆どくぬまにはまらないように、うまく沼を渡っていくバンジョー。さてどこにいこうかな

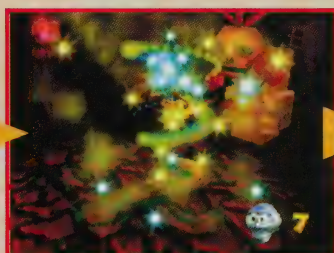
◆グランチルダの顔が描いてあるスイッチが。これを押すとなんかいいことがあるのかな?

◆あんぐり口を開けた金色のワニ「クロコタス」。なんだかお腹がへってるようなんだけど…

◆長靴をはけば毒だってへっちゃら。靴を履くのは足の長いカズーイの役目なんだ

◆木の杭で囲まれた迷路かな? 足元は毒だから、さっさと進まないと長靴の効果がきれちゃう。急げ!

◆超巨大なカメ「タンクタップ」は冷え性なんだって。なんとかして助けてあげられないかなぁ

◆うわぁ、でっかいワニがでた〜。あれ、でもこのワニさんは動かないみたいだぞ。はてさて…

◆マンボ・ジャンボの家に行くと魔法をかけてもらえるんだ。でも、タダじゃないんだけどね

◆あやしい光に包まれて変身中のバンジョーとカズーイ。はたしてどんなすがたになるのかな?

◆ワニさんでしたー。変身してみないといったいなににされるのかわからないんだもんなー

◆このすがたなら、毒でも安心。しかもいけない所にもいけちゃったりするんだよね。それはどこ?

◆トンボみたいな敵もおそって来ます。ふわふわ飛んでヤな感じ

◆こんなときはカズーイの空中アタックがとっても役にたつぞ

クランカーのどうくつ

クランカーっていうのは下の写真のでっかいお魚さん。魚っていってもなんだか機械でできてるみたい。頑丈な牙を持っていて怖そうな感じだけど、見かけと違ってけっこう優しいんだ。それになんだか悩みを抱えてるみたいだし。人情に厚いバンジョーとしては助けないわけにはいかないんだよね。

◆どうくつはこんなパイプの先にあるんだ

◆突然巨大なモンスターがお出迎え。びっくり〜

◆このお方がクランカー。みかけはちょっと怖いんだけど…

◆バンジョー達は泳ぎも得意。すーい、すいっと

アメリカ版バンジョー

●先取りインプレッション●

編集部
サオヘン
本誌編集長。学生時代は探検部に在籍。現在も旅を愛する熱い冒険野郎

一部に「キャラが日本人にはなじめない」という意見もあるようだけど、一度プレイすれば、そんなこと忘れます。それくらい良くできたゲームが『バンジョー』。なんてったってグラフィックがキレイだし(洞窟のなかで水滴がつくる波紋を見るだけでもウットリ)、3Dのアニメの世界を自由に動きまわれるシアワセをしみじみ実感できます。もちろん謎解きやミニゲームもいっぱいあって、私、すっかり『バンジョー』の虜です。レア社がN64陣営にいてくれたことを神様に感謝したいくらい。『マリオ64』と『ドンキー』が好きな人にはぜったいオススメです。

OgreBattle3 オウガバトル Person of Lordly Caliber

タイトル	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
発売元	クエスト
発売日	98年秋予定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

Battle System 勝敗を決する戦闘のシステム

統率者としての知略の限りを尽くすフィールド。そして、自軍の部隊の力量が試される戦闘…。いかにして被害を最小限に押さえつつ戦闘をクリアしていくのか。今回は、そのカギとなる戦闘のシステムを紹介していこう。ユニットを編成することももちろん重要なのだが、それは戦闘のシステムを理解してからのこと。キャラクターの行動順、戦闘に影響を与える地形、配置位置による攻撃方法の変化、特殊な攻撃方法など、考慮すべき情報が詰まっているのだ。じっくり読んで理解して欲しい。

◆オートバトルで行われる戦闘が、指揮官という立場を実感させる

◆1ユニット（部隊）には最大（Sサイズで）6キャラが配属可能

戦闘画面解説

1. CGで制作された背景。地形や、時間帯別で数十種類の背景がある。
2. ユニット内に配属されている兵士。画面手前が自軍で、奥が敵軍。
3. ユニットの配置位置やHPが表示される「ポジショニングウィンドウ」。画面右上が自軍のもの。
4. プレイヤーが戦闘に介入するための「介入カウンター」。時間進行や、自軍キャラのダメージなどでカウントを行い、命令ができるようになる。
5. 現在の時間帯を示す表示物。

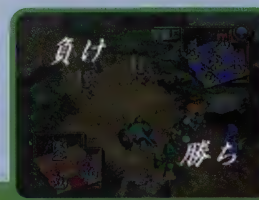
戦闘の流れ

基本はターン制のオートバトルで進行し、プレイヤーの戦闘への介入には制限がある。

敵味方キャラクターの行動順は、次ページにある行動順選定システムに基づいて決定される。

現戦闘における配置位置より導かれた「攻撃種」「攻撃回数」が適用され、それに従って攻撃。

敵の攻撃などによりHPが「0」になったキャラクターは死亡となり、戦線より離脱する。

戦闘の勝敗は、ダメージ値の合計が多い方が負け。ただし、全滅した場合は、その時点で負けとなる。

キャラクターの行動順選定システム

●前提●

その①：フォーメーションスクエア内の横の列は、敵に近接する列（最前列）から、「前衛」「中衛」「後衛」と区分する。

その②：ユニット内のキャラの行動順は「前衛→中衛→後衛」の順で、AGI値（すばやさ）に関係ない絶対的な順列がある。

その③：「敵キャラ」や「同ユニット内同列内キャラ」の行動順は、個々のAGI値を参照し、その優劣で順位を決定する。

AGI値　30　50　40　50　40
列行動順位④
列行動順位③
列行動順位①
30　50　30　50　50
列行動順位②
列行動順位⑤
列行動順位⑥
⑦　⑥　⑤　①　②
④　③　⑧　⑩　④
行動順

●順位選定●

行動順の選定は、列単位での素早さ「AGI値」を各陣営の各列ごとに求め、比較し決定する。列AGI値は、列内の最も遅いキャラクターのAGI値を基本として「同列内の他のキャラのAGI値」がそれを補うしくみ（計算式）となっている。つまり、個体の俊敏さよりも、列全体としての能力が問われるのだ。さらに、後順となった列は、自動的に次の順位となるわけではなく、同様の処理で相手陣営の次列と行動順位の選定を行う。また、同部隊同列内に複数のキャラがいる場合は、AGI値で行動順を決定。俊敏なキャラの行動が優先される。これらの事項をまとめると、右上の図のようになるので、合わせて理解して欲しい。

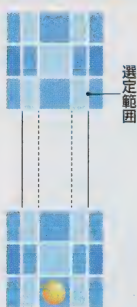
戦闘への介入とバトルコマンド

戦闘への介入は、時間進行と自軍キャラのダメージで蓄積する「介入カウンター」がたまった時点で、「バトルコマンド」「退却」「特殊攻撃」の順に「介入コマンド」が使えるようになる。

➡カウンターが3巡すると、最上位のコマンド特殊攻撃が使用可能になる

SELECT
各自判断せよ ●自分の最も攻撃しやすい相手を優先して攻撃する
攻撃を散らせ ●相手の出方をうかがうために攻撃を分散。HPの多いキャラが優先される
指揮官を狙え ●敵ユニットの指揮官を狙う
効率よく戦え ●防御力の低い相手を優先して狙い、敵に与えるダメージを大きくする

ターゲットの選定範囲

キャラクターには、「配置位置マス＋左右1/2マス」に該当する範囲の「ターゲット選定範囲」がある。この範囲に存在する敵キャラクターが、（バトルコマンドにそぐわなくても）優先的に選定されるのだ。つまり、バトルコマンドよりも「ターゲット選定範囲」が優先されるということなのだ。右と下の図が、これらを詳しく示したものだ。本作品を進める上で欠かせない要素なので、今からしっかり頭に入れておいてくれ。

左記の様な選定範囲と、選択されているバトルコマンドでターゲットは選ばれていく。

➡バトルコマンドは敵リーダーを狙う「指揮官を狙え」だが…

➡リーダーは範囲外で、範囲内に敵が存在するので、そちらが優先される

ユニットリーダー

●直接攻撃の範囲内優先順位
「内から外へ」「前列から後列へ」優先順位が設定され、同列の左右に敵がいる場合はランダムでどちらかを選択。

●魔法攻撃の範囲内優先順位
直接攻撃とは逆に、「後列から前列へ」の順序となる。同列の左右に敵がいる場合はランダムでどちらかを選択。

●配置位置による選定範囲・優先順位の違い
選定範囲外のキャラは基本的に対象外だが、範囲内にキャラがいない場合のみこの順位でターゲットとなる。

戦闘に影響を与える要素

1 移動タイプと地形タイプ

戦闘で行われる攻撃や防御には様々な要素が関わり、勝敗への要因となってくる。なかでも、地形タイプと移動タイプが及ぼす影響は、戦闘の足場となる地形が、有利になるか不利になるかに関わり、キャラクター単位で「攻撃力」と「回避力」に影響を与える。

草原

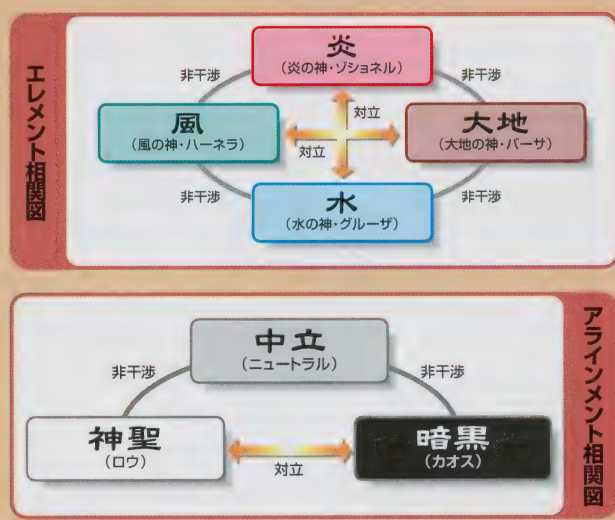
岩場

森林

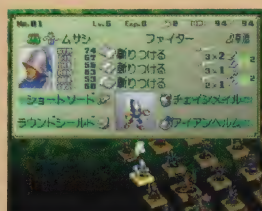
地形タイプ	影響内容
拠点	守備側のみプラスに作用
街道	全移動タイプにプラス作用
雪道	全移動タイプにプラス作用
草原	変化無し(標準地形)
荒地	山岳、飛行タイプ以外にマイナス作用
森林	森林タイプのみプラス作用
岩場	山岳タイプのみプラス作用
湿地	湿地、飛行タイプ以外にマイナス作用
川	湿地、飛行タイプ以外にマイナス作用
雪原	雪原、飛行タイプ以外にマイナス作用
雪荒地	雪原、山岳、飛行タイプ以外にマイナス作用
雪森	雪原、森林タイプのみプラス作用
氷原	雪原、飛行タイプ以外にマイナス作用

2 エレメント属性とアラインメント属性

エレメント属性とはキャラクターを守護してくれる「エレメント神」のことで、アラインメントとはキャラクターの立場(※注)のこと。そしてそれぞれには相対関係がある

※注:アライメントの意味は「キャラクタの生き方を3段階(法と秩序のロウ、混沌のカオス、中間のニュートラル)に系統化したもの」としたほうがより近い。それは善悪を示すものではなく、このシリーズ自体の設定・定義付けに通じるものだ。

3 配置位置と攻撃内容

直接攻撃

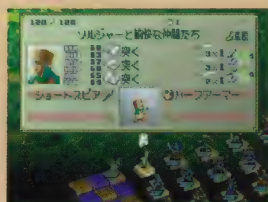
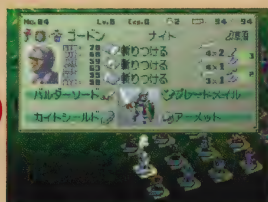
戦闘を行うキャラの「攻撃種」「攻撃回数」はフォーメーションスクエア内の配置位置により変化する。装備武器による攻撃や、モンスターの肉弾攻撃などの直接攻撃は、前衛に配置するほど攻撃回数が多く、後衛に配置するほど回数が少ない。

↑特設攻撃は前衛に配置するほど有利になる

間接攻撃

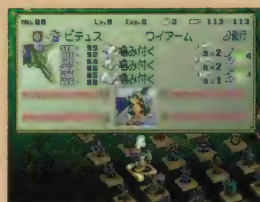
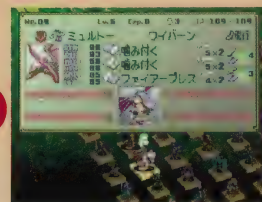
弓や魔法などの間接攻撃は、後衛に配置するほど攻撃回数が多く、前衛ほど攻撃回数が少ない。また、間接攻撃キャラはヒットポイントや防御力が低いという点でも、直接攻撃を受けにくい後衛に配置するのに適している。

↑間接攻撃は後衛に配置するほど攻撃回数が多い

攻撃回数の特性と上位

攻撃回数に関する特性(配置位置による攻撃回数の変化)は、上位クラスにクラスチェンジするとより顕著に現れる。ただし、その特性が変わるわけではない(前衛有利が後衛有利にはならない)。

↑半人前のソルジャーは回数変化の特性はない

↑上位クラスのナイトに成長すると回数特性が現れる

攻撃種自体の変化

一部特定のクラスに限って、上位クラスになると攻撃種そのものが変化するキャラもいる。下の写真のワイアーム→ワイバーンのように、配置位置によっては攻撃方法が全く変化するのだ。

↑ワイアームの攻撃方法は肉弾(直接)攻撃の「噛み付く」のみ

↑ワーバーンになるとスペシャル攻撃「ファイアーブレス」が

攻撃の種類

人間系クラス・武器攻撃

人間系クラスの最もポピュラーな攻撃方法で、装備した武器により、敵に物理的なダメージを与える。攻撃武器の中でも、剣や斧など相手に近づいての「直接攻撃」と、弓などの遠くからの「間接攻撃」に分類される。ドールマスターの人形による攻撃は、敵に近づかないが、直接攻撃に分類される。

ナイトの攻撃／【斬りつける】

アーチャーの弓攻撃／【矢を射る】

ドールマスターの人形攻撃／【けしかける】

人間系クラス・魔法攻撃

ウィザードに代表される魔法使い系は、装備した魔導書やアイテムにより発動する魔法で敵にダメージを与える。発動する魔法の種類は、装備品（魔導書やアイテム）の属性（4エレメント＆2アラインメント）により変化する。また、攻撃魔法以外にも補助魔法や回復魔法もある。

火炎系攻撃魔法／【ファイアーボール】

神聖系回復魔法／【ヒーリング】

大地系補助魔法／【ポイズンクラウド】

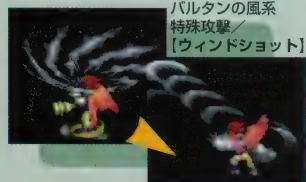
人間系クラス・特殊攻撃

一部特定クラスのみが実行可能な攻撃種で、武器や魔法とは異なる力により導かれる。人間系で特殊攻撃を使えるクラスは少数で、主に亜人間・魔獣・ドラゴンに多く設定されている。

ソードマスターの物理系特殊攻撃／【ソニックブーム】

亜人間系クラスの攻撃種

ほぼ人間と同一な攻撃種を持つが、魔導書による魔法攻撃はない。ただし、魔導書に頼らず「魔法的な効果」を使えるクラスもいる。特殊攻撃を使えるクラスも多く、極端に特化した能力の持ち主が多い。

バルタンの槌攻撃／【叩きつける】

バルタンの風系特殊攻撃／【ウィンドショット】

フェアリーの補助魔法／【なげキッス】

魔獣・ドラゴン系クラスの攻撃種

このクラスはアイテムを装備することができないため、物理的な直接攻撃になるが、ほぼ全てのクラスが特殊攻撃を持っている。

上が肉弾攻撃、下は炎系特殊攻撃／【ファイアーブレス】

上が肉弾攻撃、下は大地系特殊攻撃／【アッシドブレス】

ステータス異常

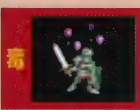
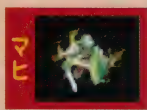
攻撃種によっては相手キャラクターをステータス異常に追い込むものもある。全身がしびれて動けなくなる「マヒ」、全身毒で犯される「毒」、強制的に眠らされる「眠り」、石になってしまう「石化」。石化以外は戦闘終了後自動的に回復する。

↑また、キャラが死亡した場合、魔法やアイテムで復活できる

マヒ

毒

眠り

石化

竜言語魔法

【メテオストライク】

↑空から火の玉が降り注ぐ強力な魔法だ

エレメント、アラインメント魔法以外に、「竜言語」という属性の魔法が登場する。前作『タクティクスオウガ』の中でその存在がささやかれていたが、実体は…。詳しいことは今後伝えていきたい。

通常の攻撃方法とは異なる特殊な攻撃

1 同時攻撃

本作には、2体一組で同時に敵を攻撃する「同時攻撃システム」という特殊攻撃がある。同列内にいる2体のキャラクターに特定の条件がそろうと、2体でひとつの攻撃を行うというものだ。

発動条件① 同時攻撃を発動するのは「2体のソルジャーによる同時直接攻撃」と「2体の魔法使い系キャラによる合成魔法攻撃」のみである。

◆ソルジャー2体による同時攻撃

◆魔法使い2体による合成魔法攻撃

発動条件② 同時攻撃は、①の攻撃種である2体のキャラクターが同列内にいる場合に発動する。攻撃種が同じでも他列とは同時攻撃は発動しない。

発動条件③ ①②の条件を満たし、さらに攻撃目標が一致した場合に同時攻撃が発動する。従って、バトルコマンド・配置位置・敵のポジションにより、同時攻撃発動の可能性は変化する。

◆バトルコマンドを、敵リーダーに攻撃を集中する「指揮官を狙え」に設定すると…

◆比較的同時攻撃が発動しやすい。逆に、「攻撃を散らせ」は発動しにくい

2 合成魔法のカテゴリー

魔法使い系の同時攻撃・合成魔法は、組み合わせる魔法の種類によって様々な合成魔法が発動する。それらは2種類に大別される。

同属性魔法

2体の唱える魔法が同属性の場合に発動する合成魔法で、単体で唱える魔法の強化版。

通常の風系魔法／【ライトニング】×2

風系合成魔法／【ライトニング】強化版

異属性魔法

2体のキャラの唱える魔法が異なる属性の場合に発動する合成魔法で、単体のものとは全く異なった魔法。

風系魔法／【ライトニング】

＋

炎系魔法／【ファイアーボール】

合成魔法／【プラズマボール】

3 合成魔法の組み合わせ法則と発動魔法のバリエーション

合成魔法が発動する魔法種は「攻撃魔法」と「補助魔法」で、「回復魔法」は含まれない。攻撃魔法には各属性ごとに2種類の魔法（ノービス級のクラスで行使できる魔法とマスター級クラスの魔法）の2種類がある。各属性の組み合わせパターンは以下の通りで、属性ごとに3種類ずつある。

「(攻撃魔法２種+補助魔法１種)」×「(攻撃魔法２種×補助魔法１種)」

効果種	攻撃（ランク1）	攻撃（ランク2）	補　助
攻撃（ランク1）	合成魔法1（攻撃系ランク1）	合成魔法2（攻撃系ランク2）	合成魔法1（攻撃系ランク1）
攻撃（ランク2）	合成魔法2（攻撃系ランク2）	合成魔法2（攻撃系ランク2）	合成魔法2（攻撃系ランク2）
補　助	合成魔法1（攻撃系ランク1）	合成魔法2（攻撃系ランク2）	合成魔法3（補助系）

※合成魔法は各属性ごとに3種類。表中のランクとは魔法の強さのこと。

◆炎と大地の組み合わせで発動する合成魔法1のラーヴァショット

◆ラーヴァショットより強力なランク2の合成魔法ラーヴァフロー

◆炎と大地の補助系魔法ポイズンプラント。合成魔法3だ

強力なランク2の合成魔法を行使できるキャラがそろっていても配置位置が変われば発動する魔法はランク1になる。つまり、ゴエティックは、最後列への配置でランク2の魔法を行使するが、前衛・中衛ではランク1の魔法だからだ。

4 クリティカルヒットとノックバック

物理系の攻撃には、ごくまれに通常より強い一撃で相手に大ダメージを与える「クリティカルヒット」が発生する。また、下のケース3の様な場合には、攻撃を受けたキャラクターを1マス後ろに下げる追加効果の「ノックバック」も派生する。

クリティカルが発生すると画面はズームアップする

ケース①
防御側キャラ
攻撃側キャラ
防御キャラクターの後ろに別のキャラクターがいる場合、クリティカルでもノックバックしない。

ケース②
防御側キャラ
攻撃側キャラ
防御キャラが最後尾の後衛（後ろにマスがない）のでノックバックは発生しない。

ケース③
防御側キャラ
攻撃側キャラ
防御側のキャラの後ろのマスがあいている場合。追加効果のノックバックが派生する。

ノックバックにより、前衛から中衛に押されてしまう

ノックバックの利点

ノックバックによる配置位置の後退は戦闘終了時まで続く。ノックバックが発生すると、左写真の様に、ナイトの配置が前衛→中衛に変化し、攻撃回数が2回→1回になる。このように、攻撃回数、または攻撃種が変化するのだ。

5 ソルジャーの支援攻撃

レギオン（2〜5部隊による師団）内の、レギオンコアを除くユニットの戦闘には、同一レギオン内のソルジャーによる支援攻撃が発生する。支援攻撃に参加するソルジャーの人数は（その時点での）レギオンコア内のソルジャー数と同じで、最大「3人1組（ソルジャーは3人で1人分）×4キャラ」の12人。ソルジャーの編成数が4キャラ未満だったり、既に何人か死亡していれば、当然それ以下になる。また、敵にも同様の効果がある。

こんなに大勢の味方が支援してくれる。レギオンシステムはぜひ活用したいものだ

支援攻撃に参加する人数は、レギオンコア内に編成したソルジャー数と同じ

ソルジャーの支援攻撃は、味方だけではなく、敵軍のレギオン内のユニットにも発生する

To Be Continued…

WIN BACK ウィンバック

タイトル	ウィンバック
発売元	コーエー
発売日	98年12月予定
価格	7800円（予価）
容量	96M
ジャンル	ガンアクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

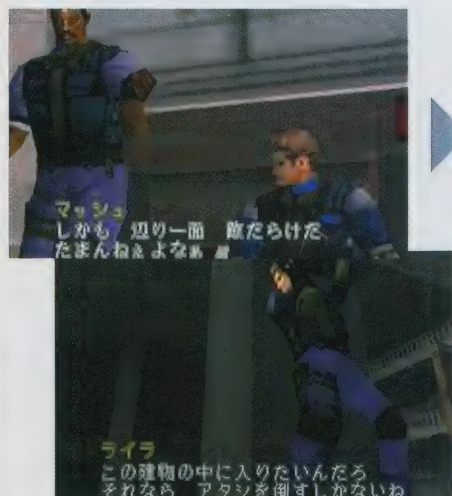
テロリスト集団クライングシープが占拠した衛星兵器の管制センターへと向う対テロ特殊部隊スキャット。が、メンバーをのせたヘリの不調により、計画の変更、単独行動を余儀なくされる…。

緊急事態発生！単独で侵入せよ！

軍隊の表だった行動でテロリスト集団を刺激しないように派遣された少数精鋭部隊、スキャット。彼らは、迅速に基地を制圧できるよう計画を立てて侵入しようとしたのだが、運悪く乗っていたヘリの事故にあい、隊員は単独行動を余儀なくされる。パラシュートで敵地におりた主人公ジャン=リュック・クーガーは、自己の判断で最善を尽くさねばならない。はぐれてしまった仲間との出会い、そして…。

◆同じスキャットの隊員で、主人公と同じく急襲班に属するマッシュとの出会い

◆ジャンが脱出した直後にヘリは爆発したらしい。最後に残っていた隊長はどうなった!?

⬇いつも陽気なムードメーカーのマッシュが冗談混じりにつぶやく

⬆建物内に侵入したジャンに、強力な銃弾が襲いかかる。とっさに物陰へと身を隠す

⬇イベントの途中で大型のライフルを持ったキャラの映像が割り込んでくる

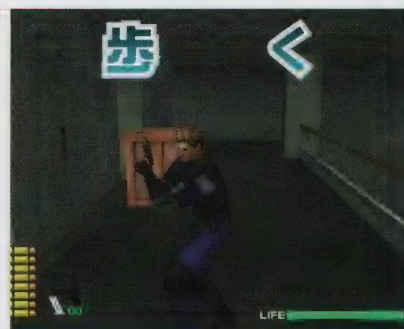
⬆強力なM60マシンガンを連射する狂気の女。これが最初に登場する中ボスだ

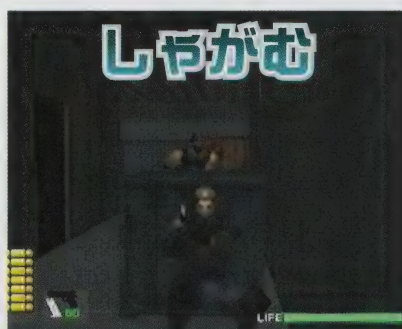
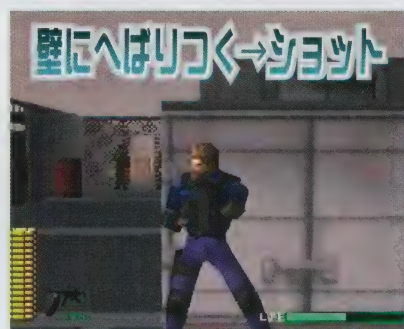
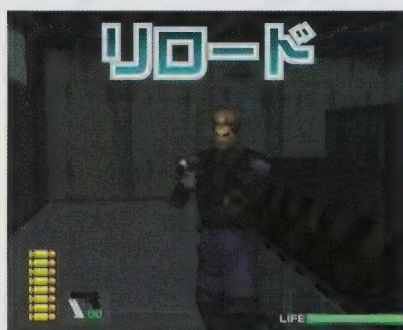
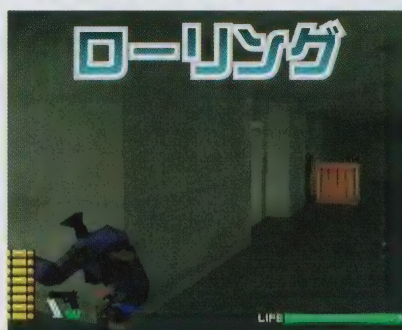
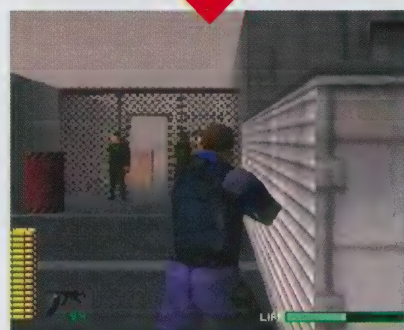
⬇「マ～ッシュ」と叫び声をあげるジャン。マッシュの身にいったいなにが…!?

⬆この時点で主人公が使える武器はハンドガンのみ。かなりの苦戦が強いられそうだ

主人公ジャンが見せる多彩な戦闘アクション

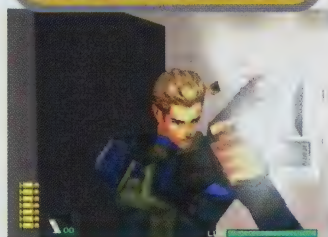
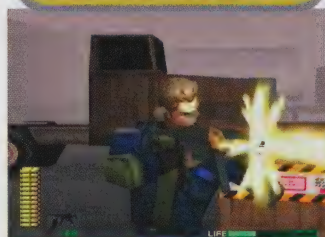
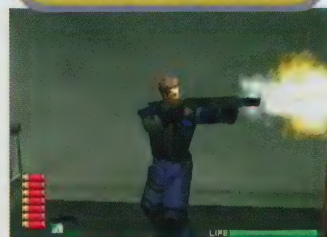
リアリティにこだわるという作品だけあって主人公の動きも数多い。見た目にかっこいい動きという点でもそうだが、戦闘に関する実用的なモーションが多彩。これだけあればヒットアンドアウェイを確実に実践応用できるはずだ。特に、マガジンを交換する間は完全に無防備になるが、その間は遮蔽物に身を隠し、再び飛び出して射撃するというような芸当もできる。そのモーションの抜粋を紹介しよう。

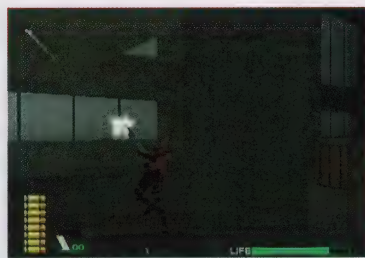
◆3Dスティックを深く入力すると主人公が走る。画面に対して上下左右に対応している

◆当然ながらアナログ対応なので、スティックを浅く入れると歩く。しゃがみ歩きも可

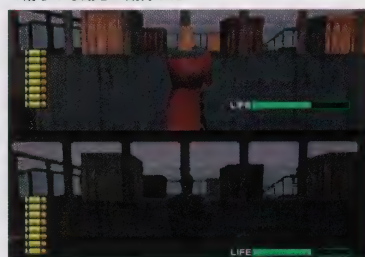
◆Rトリガーで銃を構え敵に対してロックオンしAボタンで弾を発射する

◆Zトリガーでその場にしゃがむ。この状態から歩いたり、ローリングしたりできる

◆壁際では壁の方向にスティックを入れ、ニュートラルに戻すと壁に張り付き、スティックで移動する

◆弾丸を撃ちつくしたらBボタンでリロードを行う。この間は動くことすらできない

◆しゃがんだ状態からボタンとスティックの操作で転がる。横と縦の移動ができる

◆へばりついた状態でRトリガーを押すと、壁際からの射撃に。離すと元の状態になる

主人公が使用するスキャット正式採用銃

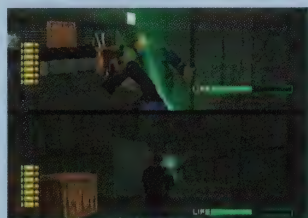
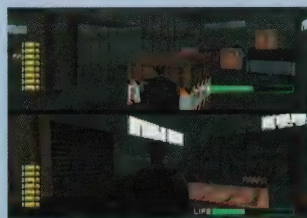
プレイヤーとなる主人公が装備することのできる武器は3種類。それぞれ、携帯に優れたハンドガン、連射性能に優れるサブマシンガン、散弾を発射するショットガンである。ゲーム開始時に所持しているのは、ハンドガンのみで、その他は敵地侵入後に入手するようだ。「COLT MK IV」はコルトガバメントと呼ばれる45口径の拳銃。「H&K MP5 A5」は特殊部隊御用達。折り曲げられたストックが携帯性を向上させている「SPAS12」。どれも強力で魅力のある実在ウェポン達だ。

COLT MK IV series80

H&K MP5 A5

FRANCHI SPAS 12

上下2分割画面で楽しめる2人対戦

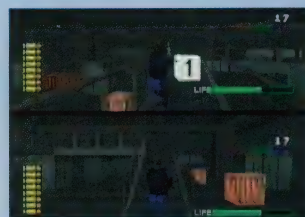
『ウィンバック』には1人用のモードの他にも、2人で同時に対戦を行うモードも用意されている。2人対戦のなかでも4つのルールが設定されていて、ステージも数種類用意されるようだ。これなら、飽きることなくいろんな対戦を楽しめるぞ。また、選択できるキャラは主人公の他に、1人用のモードで出会ったキャラが選択できるようになる。キャラの武器はそれぞれ固定されていて、敵キャラを使えば、ヤツが所持している強力な武器を使用できるのだ。では、対戦用の4つのルールについて、紹介していこう。

↑コートのすそをなびかせながら走る。こんな演出が随所に盛り込まれているのだ

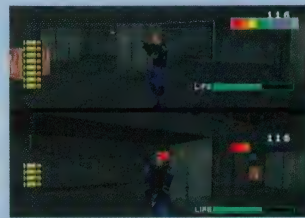
↓主人公の動きに450のモーションが! キャラクターの滑らかな動きに期待したい

デスマッチ

いわゆる銃撃戦モード。ライバルとの撃ち合いの末、体力がゼロになったほうの負け。遮蔽物に隠れたりしながら戦略的に敵を追い込んでいくのもいいだろう。キャラ（武器）の性能によって闘い方も当然変わってくるだろう。緊迫の対戦が楽しめそうだ。

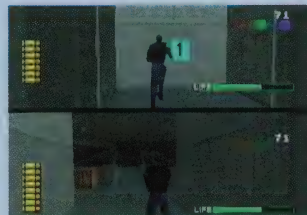
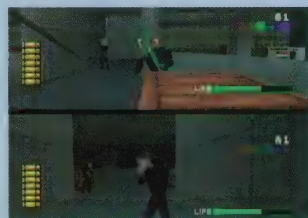
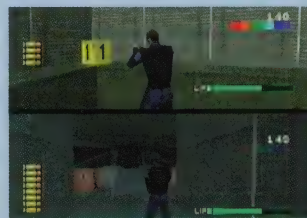
↑武器は固定制。主人公はハンドガンを装備している

↑敵を背中から攻撃するとダメージも大きいはず。忍び寄って撃つべし!

↑数多くある遮蔽物に身を隠しながら、臨機応変に戦っていく

リーサル タグ

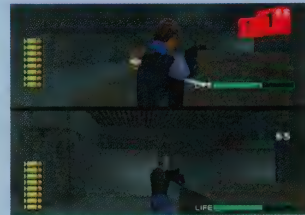
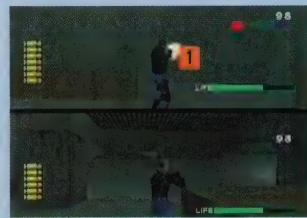
ステージ中に1つだけある白い箱状の物を入手すると「権利」が発生し、その状態で敵を撃つか、一定時間権利を守り抜くとポイントが入る。権利を持っていないプレイヤーは、持っているプレイヤーを撃つと権利を奪える。先に規定ポイントを満たした方が勝ちだ。

↑この白いブロックが権利の箱。開発中なので変更の可能性あり

↑権利を持った状態で相手を撃てばポイントとなる

↑権利を持っていない側は、まずは権利を得ることから始める

キューブハント

ステージにちりばめられた7個のブロックを先に全て集めた方の勝ち。相手に撃たれると、集めたブロックをひとつ失ってしまう。ブロックには集めるべき種類があり、同じブロックをいくつ集めてもダメ。全種類集めなくてはならないのだ。

↑現バージョンは色分けされたブロックを7色集める仕様だ

↑敵を攻撃してブロックを失わせ、足を引っ張ってやろう

↑弾を撃ち込むことで好きな種類に変化させられるブロックもある

クイック ドロウ

ステージに現れる的となるブロックを順番に撃っていくモード。ひとつの的をヒットすると次の的が順次現れる。先に規定数の的を全てヒットした方の勝ち。的によっては縦や横に動くので、結構当てにくい。相手の的を故意に撃ってじゃまをすることもできる。

↑簡単そうに見えてもなかなか当たらないブロック

↑上下左右に動くブロックにタイミングを合わせてうまく撃つ

↑相手の分のブロックを撃つとブロックの場所がかわりおじゃまできる

『ウインバック』登場キャラクター紹介

Hellfire Thunder "ヘルファイア"サンダー

テロリスト集団 Crying Sheep メンバー

がっちりとした筋肉質タイプだが、おなかのあたりに多少贅肉がある。良く日に焼けた白人で、スキンヘッドの風貌が迫力を増している。188cm、103kg。この男が装備している武器は、なんと火炎放射器。射程距離は短いが、射程内の効力範囲は大きく、ダメージも相当なもの。所かまわず焼き付くす男。

Mad Hunter Leon "マッドハンター"レオン

テロリスト集団 Crying Sheep メンバー

片手で軽々とショットガンのリロードをこなす力強い男。容貌は金髪の白人で、派手な紫のシャツに身を包んでいる。どちらかというと、テロリストというよりも用心棒っぽい感じも受ける奴だ。愛用武器は「U.S.AS12コンバット・ショットガン」。強力な散弾銃を体の一部のように扱いこなす。

Death Mask Ash "デスマスク"アッシュ

テロリスト集団 Crying Sheep メンバー

常に鋼鉄のマスクをかぶっている謎の男。体格はがっちりとしていて、身長は178cm。32歳の白人男性のようである。が、冷徹でニヒルな性格で、略歴等は一切不明である。攻撃力、体力、スピード、知性ともに均整がとれている。愛用武器として、オールブラックのコルトガバメントを使用する。

Mike Hawkins マイク・ホーキンス

対テロ特殊部隊 S.C.A.T.先行索敵班

肉付きのよい体格に、黒縁の眼鏡がいかにもおたくっぽさをかもしだしている30歳の白人。スキャットのなかでも、敵陣にいち早く潜入し、内情を偵察する索敵班に属する。また、彼は爆発物のエキスパートであり、設置解体ともに秀でた才能の持ち主だ。今回の作戦でも、必ずや役立ってくれることだろう。

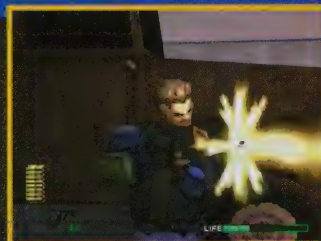
東京マルイの武器辞典 Vol.3「H&K MP5 A5」

実在の武器が多数登場する「ウィンバック」。東京マルイ社のエアガンを介してゲームをもっと楽しもう!

各国の特殊部隊や警察の対テロ部隊に圧倒的な人気を誇っているのがドイツ H&K社のMP5シリーズだ。固定ストック型のMP5A2を基本として、消音式のSD、小型化したクルツ、そしてこのスライドストックのA5など数々の傑作がある。オプションパーツ（レーザーポインターなど）も容易にとりつけることができ、汎用性の高さも人気の秘密である。

H&K MP5A5

収縮式ストックで携帯性重視も、命中率重視も可能な東京マルイ社製電動ガン。低価格で高性能と誉れ高い。可変ホップ付き。

24800円　発売中　問い合わせ先/（株）東京マルイ　TEL 03-3605-3312

↑主人公ジャンが、つまりプレイヤーが使うことになるのがこのサブマシンガンだ

牧場物語2

ぼく じょう もの がたり ツー

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	98年12月予定
価格	未定
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

物語の舞台になる牧場をまずは最初に紹介しよう

今月は実際のゲームを遊べるとあって、大喜びのわたるともっちーの2人。これから毎月、先月号のインタビューで判明した新しい要素や、SFC版からかわったポイントをいろいろとレポートしていくのでお楽しみに。まずは先月号から気になっていた立体的になったマップのことだけど、実際に操作してみるとほとんど違和感なく遊べそう。視点はCボタンで変更できるが、ゲーム場面に応じて頻繁に視点を変更するよりも、気に入った視点に固定して遊んだ方がよさそうだ。

◆朝起きたらまずは腹ごしらえをして、体力をつけなきゃね

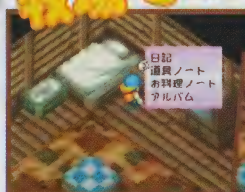
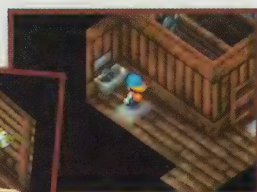
アイテムのレベルアップで作業は楽々

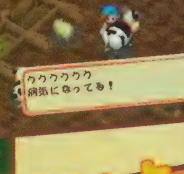
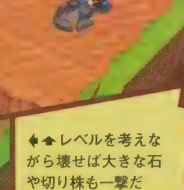
今回からはアイテム自体がレベルアップし、アイテムを持ちかえなくてすむので、作業は楽になりそうだ。実際の操作はボタンの押し具合（というか押している長さ）でレベルを決めて離すだけ。レベルによって顔の表情がかわっていくのがかわいいぞ。

⬆レベル3で草を刈ると9マス一気に刈り取れる。名付けて、ギャラクティカハリケーンブーメランジェットサンダーてな感じ

レベル1

レベル2

レベル3

⬇4つの番組をCボタンで切り替えられるぞ

⬆これってやっぱりお風呂かな？ それともサウナ？

◆⬇こんなのどかな日がいつまでも続けばいいんだけどね

⬇つらくもあり楽しくもある収穫。赤いトマトがきれいだね

◆⬆レベルを考えながら壊せば大きな石や切り株も一撃だ

やっぱり基本となるのは牛小屋とにわとり小屋だ

牧場での生活は、畑での作業と、牛やにわとりなどの家畜を飼う作業が基本になるよね。農作物の種類もふえているようだけど、家畜の方も今回から新しく羊も飼えるようになったんだ。毎日ちゃんと世話をして、かいばをあげないとすぐに病気になっちゃうのは前作同様だ。なお、羊はちゃんと毛を刈りとる事ができるのだ。毛を刈られた羊がどんな格好になって、画面にあらわれるのか今から楽しみだね。

➡2つ並んだ大きな小屋。左の少し大きい小屋が牛小屋。もちろん子牛を生ませることもできるぞ

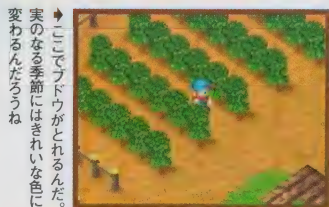
⬅右側にあるのがにわとり小屋。ドンドン卵を生ませよう

⬆牛や羊のしぐさもたくさんのパターンがあるようだ。前作でも話しかけたり、乳を搾ってやると牛の表情が変わるのがかわいかったよね

⬆にわとりはトサカの赤色が鮮やかだ。なかなかリアルで迫力あるよね。いたずらしたり、餌をあげなかったらクチバシでつつかれそうだぞ

気になるカレンのいるブドウ園はこんな感じ

開発の和田さんも大好きなのがブドウ園の娘カレン。ここはプレイヤーのすすめ具合に応じて、物語がいろんな方向にすすんでいくお楽しみのステージなのだ。今回のロムでは残念ながらカレンに会えなかったけど、カレンを取り巻くキャラクターもなかなかユニークで個性派ぞろいだぞ。カレンに恋心をよせるカイはなかなかイイヤツみたいだし、おやじは頑固な酔っぱらい、母親もかなりいい味だしてたぞ。

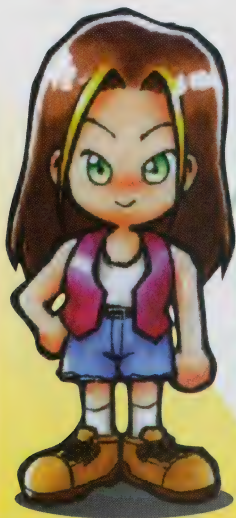
⬅ここがブドウ園の入口。自分の牧場を出てすぐのところにあるので、通うには便利

➡ここでブドウがとれるんだ。実のなる季節にはきれいな色に変わるんだろうね

⬅かなり恐そうな頑固おやじのゴッツ。結婚のあいさつにいくのがなんかおっかないよね

➡「はぁ…っ」てブドウ園にはいろいろとやっかいな問題がたくさんありそうだね

⬅かなりいい味だしているお母さんのサーシャ。本当にあのおやじの嫁さんなのかなあ

⬇情に厚く律義なブドウ園の使用人カイ。極限まで働けるのが彼の特技だそうだ

⬆地下にあるこの場所はワイン工場かな。おいしいブドウからつくるワインはおいしそうだね

ブドウ園の娘カレン

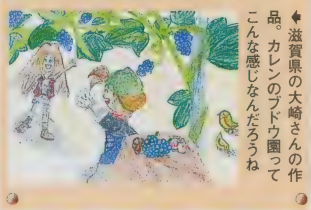
まだまだ知らないステージがいっぱいあるのだ!!

今回紹介したのは、物語全体のなかではほんのわずかなステージだけ。新しいキャラクターや、めったにみれない生き物やイベント、今回から新しく登場するステージなどみんなに紹介しなければならないことは実はヤマほどあるのだ。ということで、来月以降もお楽しみに。

⬅山の中の洞窟の中に住むコロボックル。スゴイ道具を作ってくれるかもね

⬅図書館受付けのマリー。もっちーの好みなので画面をのせてみました

今月の牧場イラスト

先月号で締切りを9月21日までと書いたけど、発売まではずっとこのコーナーを続けることになったので今月もイラストを募集するよ。もちろん質問も受付中なので、64ドリーム「牧場」係までドシドシ送ってね。

⬅滋賀県の大崎さんの作品。カレンのブドウ園ってこんな感じなんだろうね

Jリーグ タクティクスサッカー

タイトル	Jリーグタクティクスサッカー
発売元	アスキー
発売日	98年冬
価格	7800円（予価）
容量	96M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	未定
備考	コントローラパック対応

Jリーグセカンドステージもはじまり、サッカー界はいよいよ新しい世代を目指して動き出した。『Jリーグ　タクティクスサッカー』も新しい情報が届いて、またまた読者の皆さんにお知らせできるわけだ。64では初めてのサッカーシミュレーションだけに、楽しみに待ってる人も多いことだろうな。ということで、今月も新情報てんこ盛りでお届けしよう！

確かなクラブ運営で栄光を目指すのだ

クラブ選択

まず、Jリーグに加盟する全18チームから自分が監督に就任するクラブを選ぼう。もちろん、自分の好きなチームを選ぶのが王道。でもあえて弱小チームの監督になって日本一を目指したり、自分の家の近所のチームを選んで、おまけにメンバーは地元出身選手で固めたご当地チームを作るのもいいな。

チームを選択すると、そのチームを代表する選手が表示されるぞ

月間スケジュール

とりあえず、オフシーズンの予定を組むのだな。プレシーズンマッチでチームの実力を見定めるのは基本。この時期にチームや選手個人の能力を見定めておかないと、シーズンに入ってから痛い目にあうぞ。

楽しいファン感謝デーも、監督にとっては仕事の一環だ

J リーグの各チームと試合。相手チームの偵察も兼ねる

さらにファン感謝デーをやって地元にアピールしたり、神社に必勝祈願に行ってチームの士気を上げたりと監督はオフでも大忙し。予防接種だってやらないと選手は病気になってしまう。おまけにオーナーに面会して施設の建て増しをお願いしたり……。遊んでるヒマはないのだ。

施設を強化しよう

殺風景なクラブ風景。どんどん勝ってレベルアップだ

一番最初チームに与えられているのは土のグラウンドだけ。でもだんだん成績が上がっていくと、オーナーにお願いして施設を増強することができるぞ。グラウンドに芝を植えたり、雨天練習場やトレーニングジムを作ったり……。より強いチーム作りのためには欠かせないよね。

建物も増え、明るく見えるね。実は季節で風景も変化する

効率よい練習で勝利を狙うのだ

練習メニュー

ダッシュ力を磨いて得点ラッシュを狙う。ストライカーならではの練習

どんな名ストライカーだって生まれつきの才能だけでプレイしてるワケじゃない。そこにはたとえ目には見えなくてもつらい練習の成果がきっとあるのだ……。ということで練習メニュー。1人ずつ個別に指示できるから、選手の能力やポジションに応じた練習を積ませよう。

たまにはのんびりして英気を養う、ってのも手だよな

練習コンボ

練習メニューの組み合わせ方によっては、通常に練習するよりも能力が大きく伸びる場合がある。これを「コンボ」というのだ。例えばストライカーなら敵陣に切り込むためのドリブル練習、一瞬のチャンスに食らいつくためにスプリント練習、そしてもちろんシュート練習を組み合わせることによって高い効果が得られる、ってわけだな。

おお、この組み合わせはなかなかいける。登録登録っと

命名、「中山スペシャル」!これでストライカー育成はバッチリだ

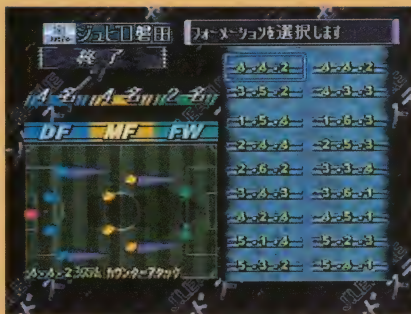
練習を組み合わせながら「コンボ」を発見したら、それを登録しておくことができるぞ。その登録されたものを「テンプレート」と呼ぶ。「テンプレート」は10個まで登録できて、それぞれ名前が付けられるから、わかりやすい名前をつけておくといいぞ。1回「テンプレート」に登録すると次回からはいちいち練習を指示するんじゃなくて、テンプレートを選べばいいから便利。効率よく練習させよう。

コーチとマンツーマン練習

チームにはヘッドコーチとフィジカルコーチの2人のコーチがいる。練習するときに選手とコーチのマンツーマンで練習させることができるぞ。ヘッドコーチと組んだ選手は練習効率が良くなり、フィジカルコーチと組んだ選手はケガが少なくなる。コーチの使い方は結構ポイントになってくるんじゃないかな?

ベテランにはフィジカルコーチ、伸ばしたい選手にはヘッドコーチをつけよう

試合前にはミーティング

試合中は、監督は直接ゲームに関わることはできない。だからこの試合前のミーティングは重要になってくるぞ。フォーメーションや戦術はもちろん、ポジションの調整やMF・DFのオーバーラップ、フリーキックやコーナーキックのキッカーまで細かく設定できる。練習で培ったチームの能力を限界まで引き出すのだ。

フォーメーションが違うと闘い方も相当違って来るぞ

キャプテンを指名。チームの士気を大きく左右する

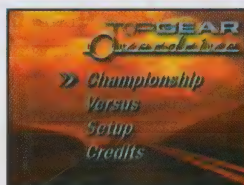
トップギア・オーバードライブ

タイトル	トップギア・オーバードライブ
発売元	ケムコ
発売日	98年12月
価格	6980円
容量	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

昨年末に発売され、日本国内だけでなく、アメリカ、そしてヨーロッパでも高い評価を得た、ワールドワイドなレースゲーム『トップギア・ラリー』が、今回『トップギア・オーバードライブ』として、装いも新たに帰って来る！前作で人気のあった車のフリーペインティングは今回はないが、グラデーションパレットから選べる車の色や、お金を貯めて買える車、改造できるポイントなど、「マイカー」を作る喜びはしっかり引き継がれているぞ。

各種モードでオーバードライブ！

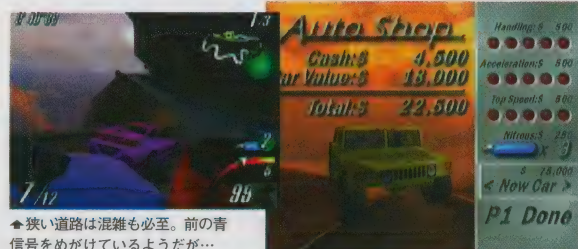
モードは大別すると4つ。レースを楽しむのは、いくつかのシーズンとそれに伴う複数のコースを持つ「チャンピオンシップ」と、4人までの対戦を楽しめる「VSモード」だ。一方、「セットアップ」ではキーやBGM等の設定ができる。「クレジット」モードもあるようだが、こちらは開発中のため内容は未確認だ。

➡メインモード。まずセットアップを完全にする？orすぐ走る？

➡レース前に車の色を決定。このパレットなら理想の色が出るぞ

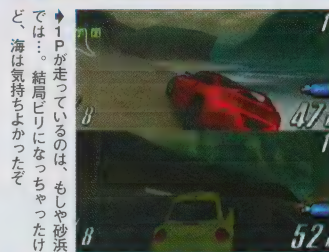
⬆今回も、勇壮な大陸の自然の中を突っ走ることができる。他に都市部や水辺のステージもあるが、どれも眉に迫る壮観だ。景色にみとれてレースをおろそかにしないでね

チャンピオンシップ

⬆BESTが最高順位。RACEの横には？マークも出る。隠しコース？

シーズンがいくつかあり、各シーズンの中にさらに数種類のコースがある。1シーズンをクリアすることで次に進める。いくつのシーズンがあるのかはまだヒミツだ。上位に入ると賞金が入り、より良い車を買ったり改造が可能になるぞ。

⬆狭い道路は混雑も必至。前の青信号をめがけているようだが…

➡8位以上入賞でお金をもらえる。そのお金貯めて新しい車を買おう。この車なんかよーく見ると後部座席に犬がのってる。細かい！

VSモード

➡1Pが走っているのは、もしや砂浜では…。結局ビリになっちゃったけど、海は気持ちよかったぞ

4人までの対戦はもちろん、1人でも気軽にレースを楽しめる。コースは基本的にチャンピオンシップと同じだが、このモードのみの「Toropic」コースもあるぞ。リゾート地的な明るい海岸線の道路を、爽快にかっとばそうぜ。

セットアップ

➡サウンド設定画面ではレースのデモが流れてかっちょいいぞ

キーコンフィグ、画面の明るさ、サウンド、そしてデータのリセットが可能だ。サウンドはバリバリのアメリカンロックで、いかしてるぞ。好きな曲を選んでドライブすれば、君も気分はヤングアメリカンだ！

コースも気分はアメリカン☆

さあさあ、狭いニッポンの道路事情に飽き飽きしているみんな、本作では勇壮な景色を楽しみつつ、思う存分車を転がそうぜ。途中で道幅が狭くなったり、分岐路（入るといいことがあるぞ）も多いけど、君のテクニックで走り抜こう。今回は3つのコースを紹介だ。

◆風車やかかしの点在するのどかな田園地帯。実はこれ、Canyonコースなのだ。気づくと急な崖とそれに沿った難しいコースに変わるぞ

MOUNTAINS

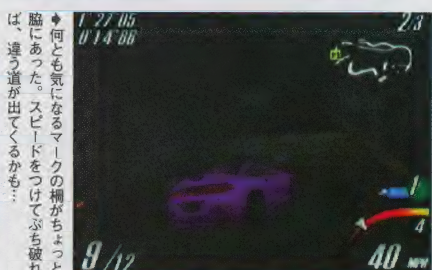
あちこちに滝が流れ、太古からの氷河が残る険しい山脈のコースだ。夜の時間帯は非常に見通しが悪く、急カーブや起伏の激しさもあるが、本道は比較的走りやすい。途中で氷づけになったマンモスや恐竜を見られるのも楽しいぞ。

◆標識などの障害物はぶっ飛ばせる。速度は多少落ちるけど気持ちいいし、分岐路を発見することもあるしね

◆氷に閉じこめられたナウマン像を発見！分岐路では巨大な恐竜の氷づけが君を出迎えてくれるぞ

CANYON

大農場が広がる、のんびりした感じの田園地帯をゆったりと走っていると、突然眼の前に大渓谷が現れ、崖っぷちすれすれのワイルドな道路に突入する。そこには進入が難しい分岐路も…。この差がまた、スリルがあってたまらないぞ。

◆当然、崖ぞいは道幅も狭い。クラッシュすると爆発して、直前の場所に戻されてしまうので注意だ

◆何とも気になるマークの柵がちょっと脇にあった。スピードをつけてぶち破れば、違う道が出てくるかも…

THE CITY

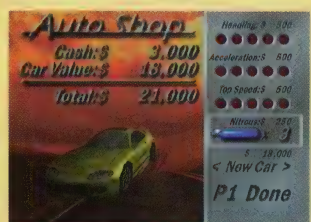
都市でいうとサンフランシスコのような、坂道が非常に多いコース。上り下りの途中では車体が空中に浮く場合が多い。あせらずに、ちゃんとコース上に着地するのが基本中の基本だぞ。

◆車体が空中にジャンプ！と、前方右に分岐路を発見。うまくあそこに着地してみよう。さもなければクラッシュもありえるぞ

◆このコースに限らず、同じコースでも昼夜、朝夕の時間差や天候の違いがある。それだけでずいぶん新鮮に感じられ、飽きずに何度もレースを楽しめるぞ

こんなモノを発見！

信号のようなものをコース上でよく見かけるのだが、その下にブースト剤の「ニトロ」とお金の「キャッシュ」の2種類の字が書いてある。この上を通るともらえるらしいぞ。

◆おっ、お金がもらえるらしいぞ。青信号の前で混雑していたのはこのせいだったってわけだ

◆ニトロを使うとダッシュ可能だが消費する。買うこともできるが、できるだけコース上で集めよう

◆ニトロもらい！といきたいが、先に他の車にとられると赤信号になり、しばらくとれないのだ

先どりインプレッション Byケイ少佐

編集部
ケイ少佐

前作では編集部対抗レース大会でみごと優勝。キャンペーンガールの来訪には鼻の下をのばした26才。

大陸的なコースがイカス！

弟がコロラドに住んでて、このゲームみたいなコースで毎日のように運転してるらしいんだ。まだ行ったことないけど、このゲームをやってもっと行きたくなったな。本当にアメリカの道路をかっとばしてるカンジがでてるし、車の挙動もリアルに再現されてるからね。オレが最も好むタイプの爽快なレースゲームに仕上がってるよ。

◆アメリカはガスが安いっていうけど、車の改造にはやっぱお金をかけなきゃな

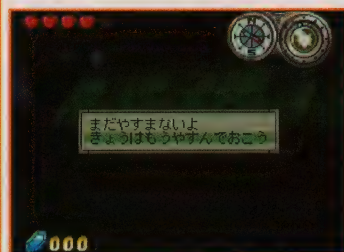
ドラえもん2 のび太と光の神殿

タイトル	ドラえもん2 のび太と光の神殿
発売元	エポック社
発売日	98年12月予定
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

新要素！リアルタイムシステム

左の画面写真を見てほしい。右上に注目！左側がコンパス。今プレイヤーが向いている方角が表示されている。そして右側が今回の目玉、時計と曜日の表示なのだ！まん中に曜日、その回りを動く点で時間を表示しているぞ。点が1周すると1日が終わり、次の曜日になるのだ。夜が更けてくると当然暗くなってくるし、BGMだっておどろおどろしいのに変わっちゃう。夜はあんまりうろうろしたくないけど、夜だけに起きるイベントだってあるハズ。恐いけどガマンしなきゃダメかな。

水晶の謎!?

◆この向こうに行かなきゃいけないのに、水晶の柱がジャマしてる

◆そういうときは、一晩寝て次の日の朝行ってみよう

◆実はこの水晶、時間がたつと大きくなるのだ。だから朝一番ならこのとおり

曜日が変わると天気も変わる

もちろん、時間だけじゃなくて曜日もゲームには大きく影響してくるはず。ある曜日にしか起きないイベントってのがあるんだろうな。そういったゲームの進行以外にも曜日の影響は現れる。たとえば右の写真を見てほしい。水の曜日なんだけど、画面がなんだかちょっとヘン……そう、雨が降ってるんだ！こういう細かいところにも気が遣われているのを見ると、よけいに発売が待ち遠しくなるよね。

◆雨がしとしと……。かぜひいたりはしないぞ、念のため

感情システムってなに？

←弱気に泣き言ばっかりののび太。おなじみの光景だね

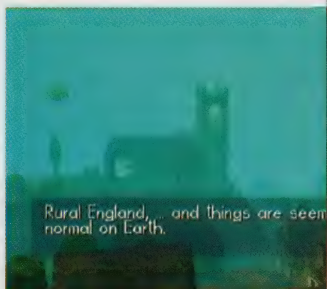
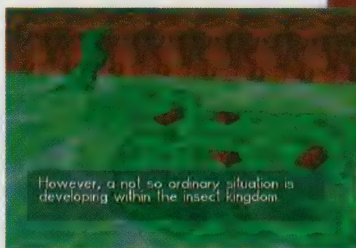
『2』の目玉、もう1つは感情システムだ。これは文字どおりドラえもんやのび太が感情を持ってこの世界を動き回るってこと。そしてその感情は、イベントやゲーム中の行動によって大きく変化するのだ。さらに、感情しだいでイベントが発生したりしなかったりするぞ。たとえば、ジャイアンを怒らせると仲間から離れて1人で行動し始めたりもするとか……。

そしてさらに、感情システムはキャラクターの能力にも影響してくるのだ。気分が落ち込んでるときは自然ととぼとぼ歩いちゃう、なんてのはよく分かるし、楽しい気分ならもちろん足どりも軽い。せっかく足の速さが自慢のスネ夫でも、やる気がないときはただの人。こうなっちゃ困るから、普段からみんなの気分には気を付けておいた方がいいかも知れないぞ。

←調子がいいみたいだな、のび太。でも調子に乗ると良くない気もする

キャラクター選択システム

←これがキャラ選択画面。慎重に選ばないと苦労するかも

前作ではどこでもキャラクターを変更できたから、その場所に一番向いてるキャラクターにいくらでも交代させることができた。逆に言えばそれがゲーム攻略の決め手だったんだけど、今回はキャラクター交代が決まったところでしかできなくなった。それに、場所によっては、たとえばジャイアンが1人で行かなきゃいけないところ、なんてのもあるらしいぞ。そこらへんもストーリーの進め方次第で大きく変わってくるから、またまた攻略ポイントが増えたわけだね。

やっぱりあるある！ひみつのダンジョン

←さあ、ダンジョンに入るぞ。頑張って謎を解かなきゃ

今回も、物語を進めていくためにはいくつかのダンジョンをクリアしてアイテムを集めないといけないのだ。ダンジョンの中は敵もいっぱい、仕掛けもいっぱい、ついでに謎解きやアイテムだっていっぱい。けっこう歯ごたえのあるアクションだってやらなきゃダメだ。ダンジョンの中はけっこう広いし、フロアもたくさんある。たぶんボスキャラだって出てくるし、やりがいはたっぷりあるぞ。

←アイテムのひみつ道具をゲット。強力な武器みたいだな

←前に見えるスイッチを銃で撃って押すのだ。これでドアが開く

←そして急いで階段を駆けのぼってドアに直行。間に合うかな？

←よし間に合った。スイッチを押してから時間がかかると閉まってしまう

有害物質の流出によって生まれた「インセクトイド」…彼らは密かに行動を開始した！

インセクトイド大襲来!!

BUCK BUMBLE バック・バンブル

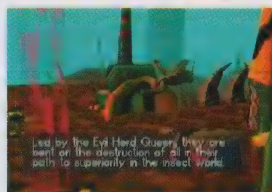
昆虫の世界を守るため、いや、地球の平和を守るため、1匹の勇者が立ち上がった！

タイトル	バック・バンブル
発売元	Ubiソフト
発売日	98年11月
価格	6880円
容量	96M
ジャンル	アクションシューティング
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

バック・バンブル出撃せよ!!

ゆけゆけバック！メカバチバック！

悪いヤツラを撃ち落とせ！

サイボーグバチのバックが主人公の3Dシューティングゲームといえば、もうすっかりおなじみの『バック・バンブル』だね。今月もはりきってこのゲームについて紹介してみよう。今回はステージ1の中身を見てみようって寸法なわけだ。はっきりいって、このゲーム画面見てると酔うぐらい動きがいいから弱い人は写真を見てるだけでも酔っちゃうかもしれないぞ！気をつけてくれ！（って、んなことぁないでしょう！）。それじゃ、さっそくいってみよう。

◆飛び回っているのは敵の「インセクトイド」だ

◆背後から敵が迫る！気を付けるんだ、バック！

それでは今月もブンブン行きま～す！

昆虫サイズの大空中戦！

今月紹介するステージ1の舞台はどうやらどこかの庭らしい。といっても、主人公も敵も昆虫だけに、ものすごく広く見えるのだ。このなかでバンブルは飛び回ってインセクトイドを叩き落とすのだ。

バック・バンブルはきょうも飛ぶ！

さて、さっきもいったように小さな昆虫であるバックにとっては、人間にとって狭い庭でもけっこう広い戦闘空域となる。また、思わぬところが致命的な危険につながってしまうことがある。そうでなくてもこの辺には敵がうろうろと飛び回っているのだ。できるだけ危険はさけるにこしたことはない。というわけで、ステージ1の中にあるものをいろいろと紹介しておこう。

来るなら来てみろ！インセクトイド！

◆昆虫だけに水に落ちると大変なことになってしまう

◆これは格納庫かなにかなんだろうか？

◆花の下にたれさがってるミツを取ると体力が回復するぞ

◆滑走路っぽいところ。浮いてるヤツを取りに行こう

★重要ポイント！★

今度は、ステージ1の中でも特にポイントとなりそうなものを並べてみよう。どこに行けばいいのか困ったときはこういうものを探せば先に進めたりするかも？

◆壁に開いてる穴をくぐり抜けて先に進もう

◆閉じてるゲート。これを開けるためにはどうすれば…

◆これは実はワープゾーンだったりするのだ

これが敵だ！

このステージ内で登場する敵キャラもいくつか紹介しておこう。敵は汚染物質で変形してしまった昆虫なので、もちろんみんな昆虫の形をしている。みんな元の昆虫がなんだったのか、わかるかな？

◆ちょっと手強いがこいつはハチなのだろうか？

◆最初に出てくるトンボ型の敵。もちろんそんなに強くない

◆でっかい敵。バンブルと比べると大きさがよくわかる

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

タイトル	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
発売元	ケムコ
発売日	98年12月
価格	6980円（予価）
容量	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

連続トリックでスピードアップ！

『キングヒル64』最大の特徴、これがトリックによるスピードアップだ！レース中、トリックを成功させるとそのトリックの難度に応じたトリックポイントが加算される。もちろん、複数のトリックを組み合わせて連続トリックにすると高得点なんだけど、『キングヒル64』ではこのトリックポイントを稼ぐことによってスピードの上限がドンドン上がっていくシステムになっているのだ！

↑とりあえず普通に滑ってみる。競技用スノボ気分でね

↑でもケビンだとどうしても時速93キロ以上でない……

→それではトリック行ってみましょう。まず一発、エッグフリップ！

→スティッフィで2連続トリック。さあ、スピードは上がったかな？

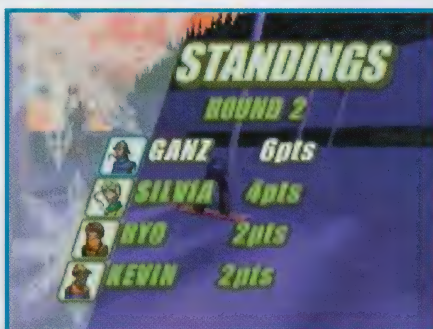
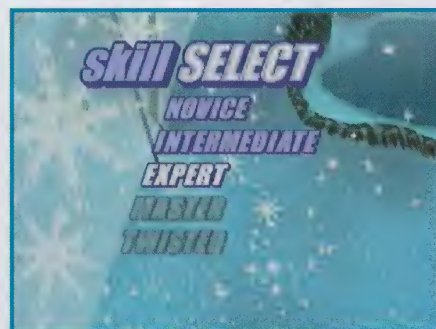
↑見よ、この速さ！10キロ以上スピードが上がってる。これを見逃す手はないぞ

奥が深い！チャンピオンシップモード

いくつかのコースを滑って、その総合ポイントで順位を決める。レースゲームにはよくあるモードだ、と思いがちなこのモードだけど、甘く見てはいけない。総合1位にならないと次のレベルに挑戦できないのは当然として、最終的には全レースで1位にならないと挑戦できないレベルがあるとか……。トリックによるスピードアップは欠かせなくなるぞ。

◆とりあえず連続トリックでスピードアップはしておこう

◆バックフリップ！着地に失敗するとトリックポイントは入らないから注意

◆何とか1位でゴール。でもまだまだ先は長いぞ。安心するヒマはないのだ

◆総合順位はポイント制で争われる。開発中なのでメッセージは英語だな

◆エキスパートで総合1位をとると……さらに上のレベルなのか？まだ選べないようだ

たのしく厳しいスタントモード

スノーボードの華、トリックを競うモード。連続トリックを決めて、高得点を狙うのだ……ってだけじゃないのが『キングヒル64』。画面写真の左下を注目してほしい。タイマーが表示されているよね？トリックはこのタイマーがゼロになる前に決めないとポイントとして加算されないのだ。当然、タイマーは時間とともにドンドン減っていく。しかもスタントモードは規定のトリックポイントに届かないと次のステージには進めないからさあ大変。でもトリックを決めるとトリックポイントに応じてタイマーが回復するから、これを計算に入れて攻略するのだ！

◆これで5連続トリック。きっちり決めて高得点を狙おう

◆左下の制限時間に注意しながらトリックをたくさん決めるのだ

◆小技もきっちり織りまぜないと厳しい。休みなくトリックを続けよう

◆大技はポイントは高いけど所要時間は長い。使い方が難しいぞ

◆なんとかクリアー。ポイントは次のステージに持ち越されるのだ

フカミのオススメ！

面白いのがトリックとレースをドッキングさせた「トリックポイントによるスピードアップ」。ただ滑ってりゃいいわけじゃなくて、見た目に美しい滑りをしないと勝てない、ってところがいいやね。あと、同じケムコの『トップギア・オーバードライブ』にも言えるけど音楽のセンスがいいね。みんな、実際に聴ける日を楽しみにしててくれ。

タイトル	飛龍の拳スタジアムSDバージョン
発売元	カルチャーブレーン
発売日	98年12月11日
価格	6480円（税別）
容量	96M
ジャンル	3D対戦育成格闘ゲーム
プレイ人数	1～2人用
備考	GBパック対応 振動パック・コントローラパック対応

◆なっなんてかわゆい女の子なんだ！お宝ショップだけど、店員さんのかわいさまでグレードアップだね。あれもこれもくださ〜い！

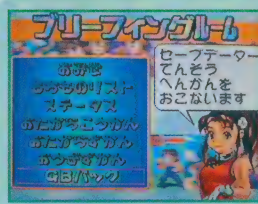
深まる秋は爽快な格闘で！

9月下旬予定だった期待のSDモード64版ソロ・デビュー。残念ながら少々発売が延期したけど、その日は決まっているので安心だ。本作では『ツイン』のお宝の持ち越しも、もちろんOKなので、逆にお宝をカンペキ集める時間のヨユーができた？　今月号のドリテクでもお宝ゲットの条件をどーんと載せてあるしね。

◆『ツイン』のリアル戦士もSDで登場して、ニューキャラともお手あわせだ

◆見かけはちっこいキャラだけど、技は超ダイナミック。華麗な演出を今回も楽しもう

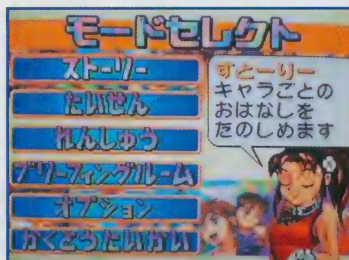
つながる広がる『飛龍の拳』ワールド

この作品は、前作の『ツイン』や、GB版ソフトとのデータのやりとりも可能なんだ。『ツイン』をやりこむことはもちろん、GB版も持ち歩き、今から対戦と育成に励んで、しっかりお宝を手にいれておこう。大容量セーブができる64DDへの対応は、今回は残念ながらないが、将来的に続編が出れば可能になるだろう。

◆もちろん交換は簡単操作に親切な説明つきだ

モードもいっぱい、機能もいっぱい

大きなモードは右の画面の6種類。今回は「かくとうたいかい」と「ストーリーモード」が別々のモードになって、目的別に遊びやすくなってるね。また、各モードはそれぞれがさらに細かい項目に分かれている。例えば「ブリーフィングルーム」ではお宝ずかんや、お店、交換ルームなどの細かい項目によって、セーブデータが分かりやすく分類されているのだ。

◆お宝ショップはお宝も女の子も(しつこい！)バージョンアップ

◆シンプルコマンドなので「れんしゅう」で自己流コンボを作ろう

◆大きなモード選択画面。選ぶ前に、モードの説明が画面に出るので分かりやすいよね

◆おたからについては右ページだ

SDとはなんぞや？

スーパーデフォルメ＝超強調の略がSD。本作に登場するような3等身の、かわいさを強調したキャラがSDなのだ。

リアル　　S D

◆左は『ツイン』のリアルなキャラ。SDは超かわいくなってるよ

ヤツらの闘いぶりをとくと見よ！

システム的な説明はこれくらいにしといて。今月は戦闘シーンの画像をどっさり入手したので、出し惜しみなく公開しちゃうぞ。以下の画像では「心眼システム」は確認できないけど、このシステムでは相手に大ダメージを与えられる体の位置が、点滅する光で確認できるんだ。これも続報で紹介できるはず。では、体は小さいけどダイナミックな闘いぶりをしっかりチェックだ！

←エジプトの魔神が、ヤマトナデシコの夕華にいどむ。いざ、じんじょーに！

←ライマに近づきすぎると電流系の攻撃が入ってしまうので、間合いが大事

↑『ツイン』では隠しキャラだったボクチンも、今回は堂々の登場だ。ところで画面右上の「2ヒット」の文字に注目しよう。連続で技がキマるとこのような表示がでるらしいね。これは新しいシステムのようだが、一体何連続ヒットまで出すことができるんだろうか？

↑前作では投げ・関節技、そして爆弾使いで評価の高かったワイラー。でも連続げりだって、この通り。めくるめく速さで相手の体中を直撃するのだ

↑←4ヒット、5ヒット分ものケリがみごと入った！連続数ヒットの技はぜひキメてみたいよね

↑『ツイン』ではリアルだったミンミンとニューキャラのアースクウェイカーの闘い。どう見ても体格に差がありすぎるけど、SDになったミンミンは果たして勝てるのか!?

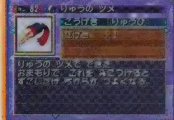
↑でもだいじょーぶ！前作での強力な技は、今回もしっかり使えるようだ

ね、前作にも増して迫力いっぱいでしょ。先月号や上の画像で紹介した以外のキャラもいるし、もちろん隠しキャラだってしっかり健在。ステージの背景も、夕暮れがせまる美麗な風景が出て来たりと、グラフィックだけでもかなり楽しめるぞ。でもやっぱり大事なのがお宝。持っているといないとでは、大きな差が出るぞ。

新作お宝ザクザク公開！

お宝は『ツイン』と合わせて300種類以上。今回は精霊が宿ったりするのだ。ナゾに包まれたお宝も含めて、ほんの一部を紹介しよう

お宝とはなんぞや？

お宝は最重要キーワード。闘いに勝つか、お店で買って入手。身につけると戦士はパワーアップし、お宝自身も成長・進化する。消費系の物もあるが、装備系は成長していくぞ。

←画面は前作のもの。お宝の内容をこうやって見れる

名称が確認できたお宝

胴着
ウィルスくん
まきもの04
青いお守り
ぬえ牙
龍の鐘
スザクの羽
リペア0
魔可不思議
龍の衣

↑←前作で見たこともあるようなお宝もいろいろ。いずれにせよ、『ツイン』のお宝はできる限り持っておいた方がベターだろう

コードネームのみのナゾのお宝

HA
HEROR
GUNDARI
HAGOR
FUSIGIR
KAISIN
KAZEHAG
HOOGOFU
HOJUO
KANMURI
↑←コードネームのみのナゾのお宝。「HEROR」は、ヒーローってことかな？なんか絵もあやしげで、気になるよね

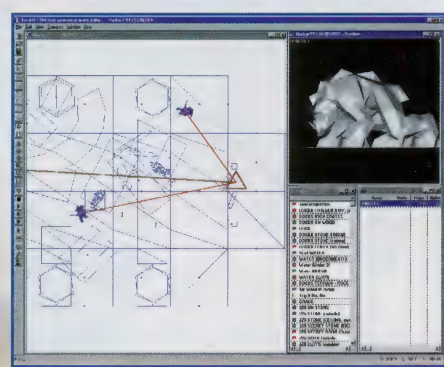
TUROK 2

テュロック2(仮)

タイトル	テュロック2	容量	256M
発売元	アクレイムジャパン	ジャンル	サバイバルシューティング
発売日	冬	プレイ人数	1〜4人用
価格	未定		

時空を守護する者、今再び失われた世界へ降臨す…

野生児テュロックが時空を越えてかけめぐり、高い評価を得た前作から1年と数か月…。なんと第2弾は256Mと容量も大幅にスケールアップ、前作の長所を引き継ぎつつ、より高い技術力を駆使した作品となって戻ってくるのだ。では、まずはゲーム製作画面とモンスターのイメージを見てもらおう。実際のゲーム画面と比べながら見ると、より興味深いぞ。こんなふうに、何百、何千ものスケッチや緻密な作業を繰り返すことによって、テュロックの世界はより濃密かつ細やかに作り上げられていくのだ。

↑ヴェロキラプトル風の恐竜をマップに配置している。どうやらこのステージのマップはできてるみたいだね

↑建物もポリゴンで作り、それをマップに配置していくようだ。建物は外観だけでなく中身も作られている

↑逃げてる人がかわいそうになるような大口怪獣。水中ステージもあるんだろうか?

↑しっぽからすごい炎を吹き出すカメ系の敵

↑翼があるってことは飛んで襲ってきそうだ

↑こいつの手足の攻撃リーチはとても長そう

↑こいつの右手は一体どうなってるんだ!?あんまり出くわしたくないぞ

↑ぶっそうな刃物をふりまわしてはいけません！…でもやるんだろうな

この敵たちのイラストは、ほんの一部。知能も格段にアップしてるぞ。もう今から恐怖戦慄だね。

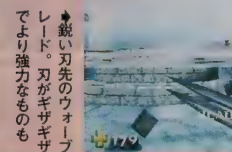
圧倒的な世界観が、前作にも増して君に迫る！

これまでは謎の神殿やその敷地内など、静物的な画像が公開されていた本作。しかし今回はかなり動きのあるゲーム画面が多数届いたので見てもらおう。恐竜の他、イメージスケッチにもあった、血も涙もないような恐るべき敵が、プレイヤーをめがけて狂ったように襲いかかっている！また、敵に対する武器の種類や演出も、かなりパワーアップしているようだ。画像をみるだけでもこの躍動感だから、実際にプレイする時の恐怖感は充分推し量れるだろう。

種々の武器を使いこなせ Weapon

以下の画像で示す物以外にも、多くの種類が存在すると思われる武器類。このページにある他の画像にも出ているので、そちらも要チェックだ。

◆3発の追尾ミサイルを発射するスコーピオンランチャーが炸裂。大迫力かつ超強力なランチャー類は、他にも登場するぞ

◆野生児には最も似あうボウ（弓）。ちなみに撃った矢は回収可能だ

◆鋭い刃先のウォーブレード。刃がギザギザでより強力なものも

◆感応装置つきの地雷を噴出、光の輪内の敵に大ダメージを与えるP.F.M.レイヤー

そして敵の襲来!! Enemy

敵のAI（人工知能）も、本作では大幅にバージョンアップ。ヤツらは、よりどう猛に、ずる賢く、テュロックに迫りくるぞ。敵の裏をかく行動を心がけなければ、命はないと思え。

◆こいつは、なんと遠くからはグレネードを投げ、近距離では剛腕を振り回す、とんでもない敵だ。対するテュロックはマグナムピストルで応戦だ

◆腕を振り上げて襲い来る敵。非常にイヤな動きをしそうな奴だ

◆階段を降りようとすると、マヌケにも敵のしっぽが。迷わず撃て

背筋も凍る世界へようこそ… Entrance

◆上空に不気味なもやのかかった水門が、恐怖の世界への入り口だ。眼前に広がる橋を、まずはめざそう

◆橋を渡ろうとすると、突然半壊していた荷車が爆発した！序盤から決して気を抜くな！

向こうに見えるのは？ Overthere

より広範なマップ上を、さらに多彩になった謎を解きながら先へ進むテュロック。アイテムを駆使して、何者をも見逃すな、生き延びるために…。

◆撃つと壁などに付着して光るフレアを使うと…真っ暗なはずの水路の行き止まりにいるのは、泣いてる子供？

◆青白い光のシュレッダーを撃つと…ワープゲート発見！

炎が燃えさかり… Fire

SHTには欠かせない炎の演出も、生々しく再現されている。もちろん銃撃や爆発後の痕跡も黒々と残って、コゲくさい臭いまで漂ってきそうだ

◆勢いの止まらない炎が、つい先ほど起こったことを物語っている

◆装備しているフレイムスローワーから発射した炎。思わずみとれそうだ

元大関山嵐にあこがれて部屋に来た天然熱血力士。どんなことにもまじめに取り組むのが長所。

タイトル	64大相撲2
発売元	ボトムアップ
発売日	98年11月
価格	未定
容量	未定
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	未定
備考	振動パック・コントローラパック対応

恋に相撲にロクヨン2

大相撲が64に帰ってきた〜！

前作「64大相撲」が発売されたのは97年の11月。それから丸1年経つ今年11月、ついに続編が登場なのだ！数ある世界のスポーツの中でも有数の歴史を持つ相撲、その頂点である横綱を目指すという目的がありながら、それと共に女の子とのラブラブをも盛り込んだ「64大相撲」は今でもかなりの人気を誇る名作ゲーム。それだけに続編となる「64大相撲2」には期待がかかるよね。前作の斬新なコンセプトをそのままに、いろいろな新機軸も盛り込まれているらしいぞ。相撲が好きな人も、あんまり……ってな人もぜひぜひやってみてほしい。さあ、ご紹介しようじゃないか！

◆稽古で鍛えて技を覚え、長い本場所を乗り切る体力を身につけるのだ。横綱への道は険しい

◆正しい文章を完成させるミニゲームなのかな？「おかみさんが　ちゃんこを　いただいた」が正解かな

ここが新しい！新機軸だ！

まずはストーリーモードの充実。勝負の結果やイベントでのプレイヤーの選択がストーリーに直接関わってくるので、まるでスポ根もののドラマみたいな展開になるんだって。横綱とラブラブ、両方を目指す上ではうれしいかぎりだね。そして、技や決まり手の数がものすごく増えたのだ。実際の大相撲でも滅多に見られないような技から、誰でも知ってるあの技まで大充実！よりいっそう相撲ゲームとして奥が深いモノになったわけだな。また、力士の能力値も細かくなってより個性的な力士が作れたり、稽古場のミニゲームが増えたりと細かい点もばっちり。この冬に向けて超期待の1本だ！

お好み力士で目指せ横綱!

◆自分好みの力士を作って横綱をめざそう。体型もエディットできるかな

りきしエディット

前作のよこづなサクセスモードでは5人のタイプの違う力士の中から主人公になる力士を選んでいたけど、「2」では完全にオリジナルの力士を作って横綱を目指すことができるぞ。まずは主人公力士の外見、髪型や顔とかしこ名を決める。それにこれまでどんなクラブ活動をしていたか、なんてことも力士の能力に関わってくるみたいだ。これで序の口の新米力士の誕生。そして、この序の口力士がどんな稽古を積んできたかを決めて、初めて前頭15枚目、主人公力士の登場となるわけだ。今回のよこづなサクセスモードでは前頭15枚目になってから5年間で横綱を目指すことになる。でもやっぱり女の子たちとのロマンスも気になるところだよね。

けいこけいこで日が暮れる

相撲といえば、朝早くから始まる厳しい稽古がつきもの。このゲームでも、女の子に気をとられているばっかりじゃなくて、主人公には当然厳しい稽古が待っているのだ。でも厳しい、って言ったってそれは現実の相撲界の稽古のこと。「64大相撲2」では稽古も楽しいミニゲームになっているぞ。前作のほぼ倍、10種類を越えるミニゲームが用意されているのだ。それも実際の相撲の稽古に沿ったモノばかりだから、かなりのリアリティが味わえるぞ。ミニゲームで高得点を取れば能力がぐんと上がるのは当然。それにもちろん、稽古の種類によって上昇する能力値も違うから、そこのところをよく考えて稽古する必要があるな。一にも二にも稽古、稽古だ!

鍛錬せよ

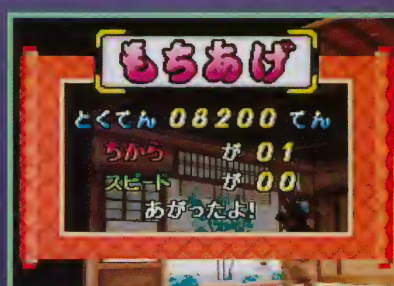
しこふみ

◆相撲といえば四股、四股と言えば相撲の代名詞。とにかく踏んで踏んで踏みまくれ

ぶつかり

◆これも相撲の基本、ぶつかり稽古。先輩力士の胸を借りるのだ

◆いわゆるウェイトトレーニングだな。丈夫な体は何よりの宝だ

もちあげ

◆稽古の結果、能力上昇。地道な積み重ねが明日の勝利を呼ぶぞ

タイトル	おねがいモンスター
発売元	ボトムアップ
発売日	11月予定
価格	未定

容量	未定
ジャンル	育成シミュレーション
プレイ人数	未定

キミのモンスターを育てよう！

まず、モンスターだってご飯を食べなきゃ生きていけない。ってことで、毎日のエサの献立を決めること。これがモンスターの進化や成長にも関わってくるから、ちゃんと考えてやらなきゃいけないだろうな。それから毎日の行動スケジュールを決めるのだ。まず、一緒にお出かけ。街の中を散歩したり、街から外に出て冒険したりするのだ。広い世界を自分の育てたモンスターと一緒に冒険するわけだな。街の外では野生のモンスターとバトル、なんてこともあるかもしれないゾ！隠されたお宝を探すことだって出来る。たまに、街のひとが仕事を頼んでくることがある。頼まれた仕事はモンスターにやらせるワケなんだけど、モンスターの経験が足りなかったり、モンスターのタイプと仕事が合わなかったときなんかは失敗してしまう。特殊能力がないとできない仕事もあるぞ。街の中には闘技場もあって、他のブリーダーのモンスターとバトルしたりもできるんだ。というわけで、迫力のバトルシーンをどうぞ！

白熱のバトルシーンだ！

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST 2™

カメレオン・ツイスト

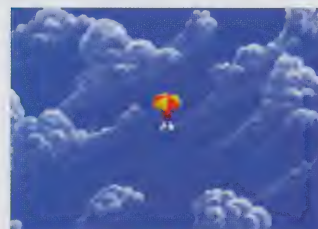
タイトル	カメレオンツイスト2
発売元	日本システムサプライ
発売日	98年冬
価格	未定
容量	未定
ジャンル	3Dアクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

今月もいくぜっ！

もうすっかりおなじみになってるといいなあ、という感じの『カメレオン・ツイスト2』。今回も最新情報を公開しよう。前回の「お江戸ステージ」に続いて、今回は「空ステージ」を紹介していくぞ。

スカイダイビングっ！

2ヶ月ほど前に紹介したデイビーのパラシュート。さすがに空ステージだけあってこの技にはけっこう出番があるのだ。どーゆーとこで使うか写真をみてね。

↑風車から風車に飛び移るときにパラシュートを使うのだ

↑もちろん、落ちてるときに使ってもムダムダムダぁーですな

空ステージ観光案内

こんどは、このステージの中にある特徴的な場所、言ってみれば「空ステージの名所」的な所をいくつか回ってみることにしよう。けっこう面白いとこがあるよ。それでは みなさん、出発しま～っす。

↑気球に乗ってのんびりふわふわ。横の鳥はいったい何？

↑空の上だけに虹がかかっていたりして、その上を渡れるのだ

↑なぞの風車。なにかの葉っぱみたいにも見えるんだけど…

敵キャラはこんな連中なわけだ

こんどは、このステージで登場する敵キャラたちを見てもらおう。でも、このゲームに出てくる敵ってなんかあんまり凶悪な感じがしなくって、倒すのがかわいそうになってくるよね。

↑ちいさな竜巻みたいなのが迫ってくる！うわぁー！目が回りそうだー！

↑ヒマワリ型。タコみたいなから謎の物体が次々と飛び出して来て、もー大変！

↑気球の上にのっかってくる謎の鳥。コイツを食べて高度の調整だ

ぬし釣り64

リアルな魚の姿と動きが印象的な『ぬし釣り64』。でもリアルなだけじゃなくって、ゲームとしての遊び心もタップリと散りばめられているぞ。今月号ではチョット趣向をかえて楽しい道具と釣堀を紹介してみよう。これだけでも遊べてなかなか楽しいぞ。

タイトル	ぬし釣り64	容量	未定
発売元	パック・イン・ソフト	ジャンル	釣りRPG
発売日	98年11月	プレイ人数	1人用
価格	6800円	備考	振動・コントローラ・GBパック対応

道具を使ってイロイロ遊んでみよう

エサや釣り具のメニュー画面はいままで紹介したけれど、道具の画面は初めてじゃないかな。ここには楽しそうな道具がイロイロとそろっているのだ。つーことで今月は移動に便利な自転車と、海にいくときには必需品と言われるタライ(だれが言ってんねん!)とカヌーの、ぬし釣り3種の神器(ほんまか?)を紹介してみよう。

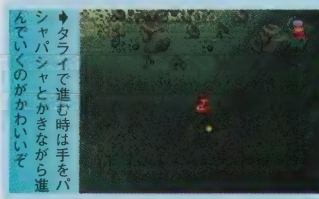
◆これが道具の画面なのだ。便利そうな道具がイロイロとそろっているでしょ

◆自転車にのれば移動スピードがアップ。これでネズミとかに合わなくてすむぞ

タライとカヌーに乗ってみたぞ

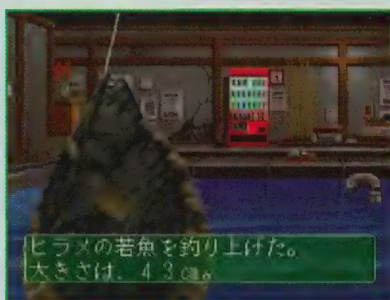
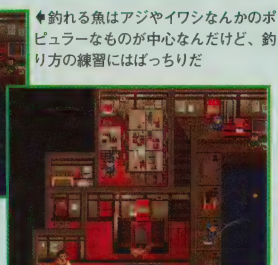
タライやカヌーがあれば、沖のほうに出ていくことができるのだ。もちろんタライやカヌーに乗ったまま釣りをできるから、堤防や海岸からでは届かないポイントにも餌を落とせるぞ。思わぬ大物が釣れるかもしれないね。ただ、すぐに波に流されて動いてしまうのが欠点かな。

◆タライで進む時は手をパシャパシャとかきながら進んでいくのがかわいいぞ

◆カヌーにはもちろんオールがついているので、移動スピードも速いようだ

釣堀で腕を磨こうぜ!!

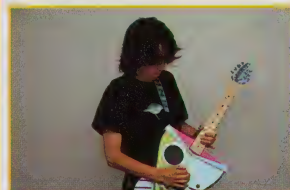
釣れそうでなかなか釣れない、奥の深いぬし釣り道。ここはチョット気分をかえて、釣堀で練習してみてはどうかな。とにかく入れ食い状態なので、釣り上げるタイミングとボタンを離すタイミングはここで練習するといいかもね。

◆釣れる魚はアジやイワシなんかのポピュラーなものが中心なんだけど、釣り方の練習にはばっちりだ

◆ここで釣った魚は残念ながら釣りノートには残せないのだ。楽しみは本番にとっておこうね

◆◆入場料として50円必要だけど、バンバン食いついてくるので、気晴らしにいいぞ

◆43cmのヒラメをゲットしたぞ。こいつを刺し身にして日本酒のんだらおいしいだろうな

世界にたった1つしかないぬし釣りギターを発見!!

パックインの本社で見せてもらった世界に1つしかないという幻のぬし釣りギター。広報担当斉藤さんの特注で制作されたこのギターは時価ウン十万とのこと。すばらしい出来映えだ。

◆恍惚とギターを奏でるパックインソフトのまさ斉藤さん(広報担当)。これでライブに登場するのだ

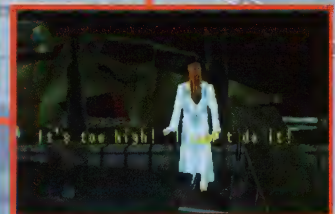
KNIFE EDGE ナイフエッジ

タイトル	ナイフエッジ
発売元	ケムコ
発売日	11月予定
価格	6980円（予価）
容量	未定
ジャンル	3Dシューティング
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

出撃せよ！ナイフエッジ！

スペシャルウェポンが炸裂！カタい敵だってイチコロだ。迫真の爆発シーンだな

長いあいだ謎に包まれていた新タイトル『ナイフエッジ』が、ついにそのヒミツのヴェールを脱いだ！ちょっと大人向けの硬派な3Dシューティングだぞ。プレイヤーが搭乗するのはバルカン砲と5種類のスペシャルウェポンを備えた最新鋭の宇宙間移動戦闘機「ナイフエッジ」だ。プレイヤーはこの戦闘機のガンナー（砲手）として戦闘に参加する。「ナイフエッジ」はコンピューターによる自動操縦のため、プレイヤーは戦闘に神経を集中することができるぞ。

こんな大迫力だけど、なんとこいつは中ボスなのだ。まだまだ先が思いやられるよね

廃虚になった建物から女性科学者を救出するのだ。開発中なので英語のメッセージだね

5種類のスペシャルウェポンを選択。状況に合わせて、最適なモノを選ぶのだ

見よ、1面にしてこの分岐。どこを通るかで難易度も変わってくるぞ。ホントに奥が深い

ステージ分岐も協力プレイも

「自動操縦、ってことは自分で戦闘機をコントロールできない、ってことか。じゃ一回やったら終わりじゃん」とか思ったそこのキミ、それは考えちがいだな。このゲームには現時点で4つのステージが確認されているけど、それぞれのステージには3ヶ所以上の分岐点がある。つまり最低で9通り、最高18通りものコースがあるのだ。もちろん、出て来る敵やアイテムだって全然違うぞ。これを攻略するのも楽しみだ。さらに、64お約束の4人同時プレイも充実。『ナイフエッジ』では4人での協力プレイと、2人ずつのチームに分かれてのスコアアタックの2つのモードが用意されている。特に4人協力プレイはかなり熱いぞ！

※画面は開発中のものです

F-ZERO X ドリームカップ表彰！

さて、2カ月にわたって開催された誌上タイムアタックコンテスト「ドリームカップ」、いよいよ入賞者の発表だ。全国から寄せられた記録から上位10名を発表しよう！各コースとも、1秒を争う好記録が山積み。特にジャックカップのSILENCEでは1位から10位までのタイム差がなんと0.12秒という驚異的な結果が出た。この熾烈な戦いを制した諸君には賞賛の言葉と惜しみない拍手、そして64ドリーム特製の豪華記念品を贈らせてもらおう。

JACK

順位	タイム	名　前	使用パイロット	最高速度
1	1'03"970	ジェームズ・アロンアルファ（茨城県）	ゴマーアンドシオー	1530km/h
2	1'03"996	三谷　泰貴（静岡県）	ゴマーアンドシオー	1496km/h
3	1'04"008	柏原　靖章（大分県）	ゴマーアンドシオー	1490km/h
4	1'04"011	三谷　泰貴（静岡県）	ゴマーアンドシオー	1496km/h
5	1'04"025	ゴマ　シオ（和歌山県）	ゴマーアンドシオー	1484km/h
6	1'04"041	樫本　晋　（千葉県）	ゴマーアンドシオー	1504km/h
7	1'04"046	ジェームズ・アロンアルファ（茨城県）	ゴマーアンドシオー	1530km/h
8	1'04"052	渋谷　英毅（東京都）	ゴマーアンドシオー	1483km/h
9	1'04"069	小西　優司（京都府）	ゴマーアンドシオー	1489km/h
10	1'04"093	ヴァル　　（兵庫県）	ゴマーアンドシオー	1485km/h

QUEEN

順位	タイム	名　前	使用パイロット	最高速度
1	1'02"591	吉江　征樹（富山県）	ゴマーアンドシオー	1554km/h
2	1'02"946	三谷　泰貴（静岡県）	ブラッドファルコン	1552km/h
3	1'03"166	ジェームズ・アロンアルファ（茨城県）	ブラッドファルコン	1551km/h
4	1'03"447	小西　優司（京都府）	ゴマーアンドシオー	1550km/h
5	1'03"464	吉江　征樹（富山県）	ゴマーアンドシオー	1554km/h
6	1'03"634	船岡　英彰（京都府）	ゴマーアンドシオー	1540km/h
7	1'03"807	梅西　亮平（兵庫県）	ゾーダ	1542km/h
8	1'03"809	樫本　晋　（千葉県）	ゴマーアンドシオー	1555km/h
9	1'03"994	高橋 ?RSN（東京都）	ゴマーアンドシオー	1554km/h
10	1'04"086	安嶋　昌功（神奈川県）	シルバーニールセン	1570km/h

KING

順位	タイム	名　前	使用パイロット	最高速度
1	1'23"447	三谷　泰貴（静岡県）	ブラッドファルコン	1637km/h
2	1'23"546	吉江　征樹（富山県）	Mr.EAD	1428km/h
3	1'25"518	小西　優司（京都府）	MMガゼル	1507km/h
4	1'25"654	三谷　泰貴（静岡県）	アントニオガスター	1555km/h
5	1'25"858	谷内　博一（京都府）	レオン	1500km/h
6	1'26"188	ゲートで暴れたメジロブライト（大阪府）	ビーストマン	1458km/h
7	1'26"268	ジェームズ・アロンアルファ（茨城県）	ゴマーアンドシオー	1459km/h
8	1'26"390	船岡　英彰（京都府）	ジョディサマー	1517km/h
9	1'27"162	べじ　　　（北海道）	アービンゴードン	1429km/h
10	1'27"660	安嶋　昌功（神奈川県）	ロジャーバスター	1459km/h

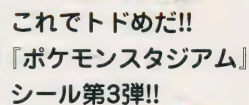
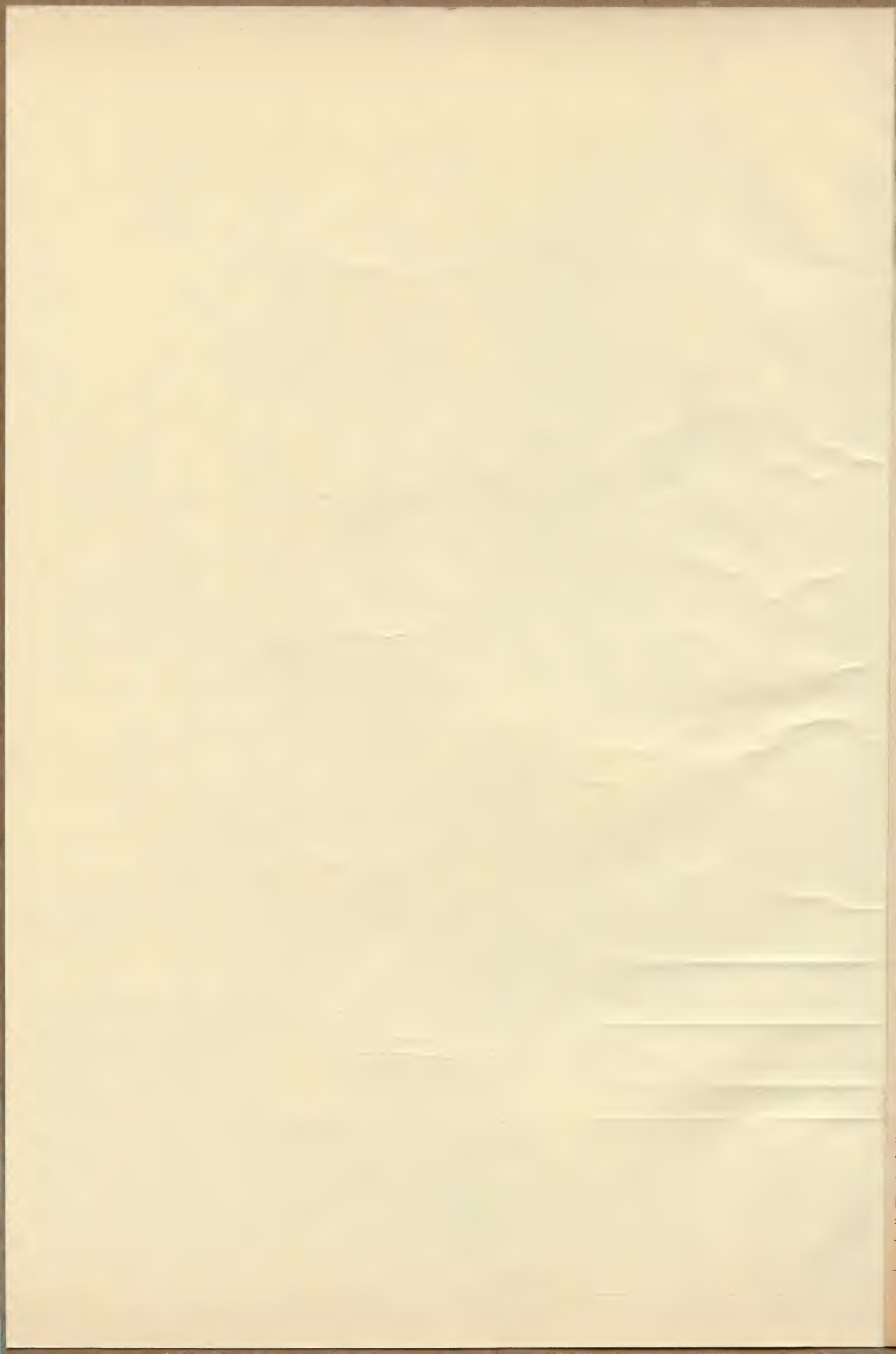
DEATH RACE

順位	タイム	名　前	使用パイロット
1	27"474	三谷　泰貴（静岡県）	アントニオガスター
2	27"622	水田　淳　（大阪府）	アントニオガスター
3	27"778	好光　淳　（兵庫県）	アントニオガスター
4	30"766	岡本　和也（福岡県）	アントニオガスター
5	30"921	穂積　慶　（兵庫県）	マイケルチェーン
6	31"259	R.RAMBO　（東京都）	マッドウルフ
7	31"971	高橋　将親（神奈川県）	シルバーニールセン
8	32"027	角　　直樹（静岡県）	ババ
9	32"040	秋葉　紘展（千葉県）	キャプテンファルコン
10	32"222	KAMESUKE（千葉県）	ビリー

総評

ジャックカップはコースレイアウトから見てもタイム的には限界か？逆にクイーンとキングはまだまだタイムが伸びる余地はあるかも。デスレースで30秒を切る、すなわち1台破壊するタイムが1秒を切ったというのには恐れ入った。これからもみんな精進してくれ！

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム<特製シール Vol.26>

12月号は10月21日発売

お便り天国64

2周年だ。創刊の時小6だった君はもう中2ってことだもんな。というわけで来月からは新装開店になるのだ。

祝!! 2周年記念号!!

おはがきストリート

2周年おめでとうございます。にしても結局ロープレは出ませんでしたね。(東京都/いいたろう)

出なかったね〜。まーロープレのタイトルも少ないし、純粋なコマンド式のロープレは『MOTHER3』だけだしね。サードパーティに期待するしかないんだけど……。とりあえず、『ゼルダ』と『オウガ』に希望を探し出そう。

編集部の3周年に向けての抱負を教えてください。(埼玉県/らい)

今月から、実は編集部は新しい体勢で仕事を始めました。雑誌の中身にその答えは出てくるとおもうので、さらにクオリティの高い雑誌を目指していこうと思います(タテマエ)発売前のゲームでだらだら遊んだり、くだらないことを言い合いながらすごしていきたいです。(本音)

64には続編ソフトが少ないのは何故ですか。(千葉県/ぷりる2)

そういやそうだ。もしかして一番早く続編が出るのは『カメレオンツイスト2』ってとこかな。今後は『マリオ』『ゴエモン』も続編がリリースされるし、名前は変わるけど『007』の続編も期待できそうだぞ。それに、年末は久しぶりに64ソフトタイトルの販売が充実しそうなので、これまた楽しみ。個人的にはハドソンの『ゲッターラブ』がイチ押し。クエストの『オウガバトル3』が2押しかな。もちろん『ゼルダ』はプレイ後ってことでね。

アメリカでは高い評価をうけていても、日本では全然の時がありますが、それはどちらが間違っているのでしょうか?また、回りに64ユーザーが少なく、孤独感を味わうことも多いです。みんなにあわせる必要はあると思いますか?(東京都/リナインバースJR)

どちらが間違っているということはないと思うんだけど、大きく言うと国民性の違いなんだろうか?日本では最近ドラマ性やキャラクターにこだわるソフトが人気の高い反面、アメリカではリアルなものを求める傾向が強い。ディズニーのアニメなんかそうだよね。でも、ゲームのおもしろさを感じる所は日米共に同じだと思うんだ。自分が好きだと思えば、他人の意見に左右されずに、それを貫き通すのがいいんじゃない?必ず、同じ意見を持つ人が出てくるし、また逆の意見を聞くことで、自分の考えを再確認できるってこともあるからね。好きなゲームをみんなで楽しめればそれが一番だ。人に合わせる必要はないよ。

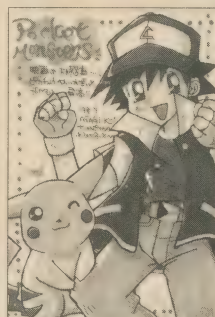
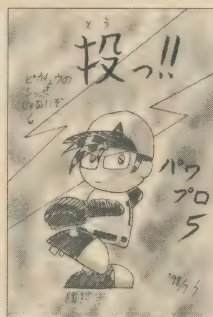
■■■

というわけで、2年にわたった読者のお便りコーナーは今月でおしまい!! 来月からはこの前半の白黒ページは大きくリニューアルします。今までどーもありがとうございました。どんなページが始まるかは来月号のお楽しみ。もちろん読者参加のお葉書コーナーも作りますので楽しみにしていてください。

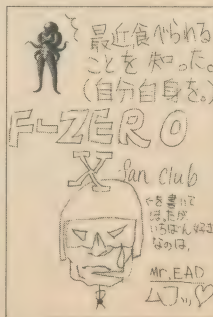
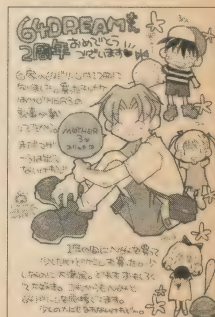
2周年いろんなコトがありました。

最初はドリガメパラダイスとしてスタートした読者コーナーでしたが、数々のボツコーナーやページ構成を経て、このスタイルに落ちついたのが昨年の6月号。ハガキが来ない苦難の日々もあったけど、読者のみんなのおかげで何とかやってこれました。来月からはその恩返しも含めて、ゲームの新しい遊び方を編集部として提案できるようなページを作っていこうと思っています。ので、3周年に向けて、今後ともよろしくお願いしますわ。

(担当:マッシー)

⬅(大阪府/高橋智史)HAL研への体験入学談だ。とっても貴重な体験ができてうらやましいよね。

⬆(東京都/きさらぎ浅葱)ポケモン映画はもう見た人が多いんじゃない。

⬆(埼玉県/スープ餃子)個人的には「4」の方のが好きでした。

⬆(愛知県/めっきー)う〜む、全然情報が入って来なくて困ってる。

⬆(富山県/アンドロメダしゅん)おおっ、激シブのゴローだぞ。

⬆(新潟県/あっくんJr)スタッフゴーストはもうぶち抜いたかな。

⬆(福岡県/きりしま成子)ありがとうございます。今後もよろしく。

なんと突然の最終回?!

なんと突然の最終回であります。ガーン!! といってもスタイルがガラリと変わってリニューアルするんだけど、どーいう形態になるかはまだ未定だ。しかも、先月のルール変更に異論を唱える人が多くて、集計方式も不採用になる方向でいきそうだ。とにかく今月は従来通りの紹介形式。来月号からは一体どーなっていくんでしょうか?

今回きたハガキ	計(8/31付)
253枚	1970枚

1st ファイアーエムブレムFC

思えば、最初に1位をとって以来、通算でもこの場所にいることが一番多かったFCだったよなぁ。ただ、知らない人には何のこっちゃわからないところと、いっこうに新作が発表されなかったところが痛かったよね。ハガキの方では意外にも（?）男女比率がほぼ同じという結果になり、男女を問わず人気の作品であることを思い知らされました。スーファミ新作が冬以降の発表ということで、その際には新しいコーナーで何かやりたいと思っています。

今回きたハガキ	計(8/31付)
40枚	387枚

←（千葉県／飯純はじめ）思い出のシーン選びは1つじゃ大変だよね。

←（埼玉県／ミーさん）聖戦のクライマックスからワンシーン。

←（神奈川県／七瀬結希）ルール変更申し訳ない。

←（神奈川県／七瀬結希）ラストはこのシーンでお別れです。

←（千葉県／飯純はじめ）5章のこのシーンは感動的でした。

←（和歌山県／城沢ねむ）お気にのシーンはイシュタルのラスト。

モジレター

FEFCは文字ネタハガキが多いことでもダントツの1位でした。特にティルくんの思いがいっぱい詰まった情報は、とっても役に立ったし、FEがキャラ人気だけでないということも教えてもらいました。FEハマる作文を書いてくれたみなさんや、いつもトボけたキャラを紹介してくれた海道くんなど、楽しいハガキもたくさんありました。こーいうスタイルでのFEの応援はこれが最後になっちゃうんだけど、また違った形で新たにスタートしたいですね。とりあえず64「オウガ」をプレイして、FEだったらどーなるんだろう？みたいな推測をしてもらうのがいいかもしれないね。早く続報を伝えられることを……これ言うのもう一何回目だろう（泣）……。本当に切に願っているのでした。それではみなさんありがとうございました。また新作が出たらどこかで復活するかもね。

2nd ジョゼットFC

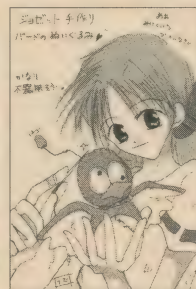
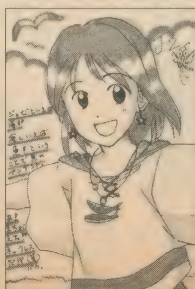
最初はわずか2名だけしかハガキを送ってこなかったFCが、あっというまに人気のFCになってしまいました。ただ、残念ながら続編の可能性はほとんどない……ということと、プレイしたことのあるユーザーがかなり少ないという難しい部分もありました。それでも、毎月みんなが描いていくれるジョゼットのイラストは、本当にかわいくて、どの女性キャラにも負けないキャラになっていると思います。今回はラストです。

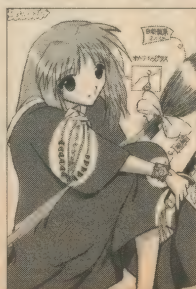
今回きたハガキ	計(8/31付)
20枚	334枚

←（滋賀県／山口美紗都）バードぬいぐるみを作ってます。

←（長野県／くさあしきのこ）浮輪とパラソルも似合ってますね。

←（東京都／ジョZ）大きなオカリナもジョゼットなら似合うよね。

←（長野県／青木霊）爪と腕に注目してね。ドクロが……。

←（栃木県／YOSISSI）モンスターボールの首飾りがいいっす。

←（埼玉県／岡直樹）魚のネックレスで、海の似合う女の子に。

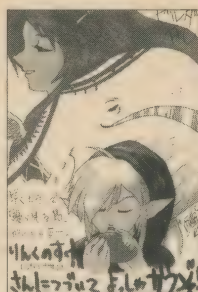
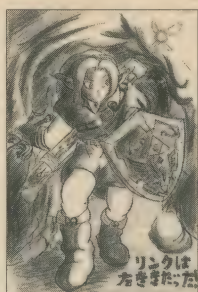
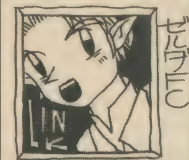
モジレター

なんといっても忘れちゃいけないのが、サトナさんの奮闘です彼女なくしては、このジョゼットFCはできなかったかもしれないからね。それと読者にも人気の岡直樹さん。この2人の牽引力で世にジョゼットを知らしめたと言っても過言ではないぞ。現に、最近購入してプレイしたユーザーも多く、ゲームに詰まったという人からも質問ハガキが山のように来ていたくらいだからね。64初のヒロインゲームだっただけに、反響もいろんな意味で大きかったんだけど、とにかく続編の希望すら見えないこの状況は、勝手な大人の都合としかいいようがないよなぁ。それでも負けない人は、「しんえんたい」などにどしどしお葉書を送ってちょうだいね。

3rd ゼルダの伝説FC

ついに発売日の見えた『ゼルダ』。いや～長かった。こんだけ待ちぼうけをくらったソフトも珍しいでしょ。しかも64の命運を握っているソフトだけに、関係者もハラハラしていたに違いないし……。いや、よかった。よかった。1度は首位にもたったFCだったけど延期が決まるごとにパワーが落ちていったのも事実。でも、これで安心。では、最後のイラストハガキ紹介だ。たくさんの思いを乗せた、このFCでの活動を発売日まで忘れることなくたぎらせていてくれ。

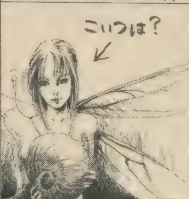
今回きたハガキ	計(8/31付)
15枚	269枚

←(神奈川県/リュウジロウ)ダンジョン内はどうなるのかな。

←(香川県/ユメジュース)さあ、その真意は？64で確かめよう。

←(東京都/LINKS)GB版もゲームボーイカラーでリメイクされるぞ。

←(大阪府/きりさき水希)今度は間違いなく出ます。大丈夫。

←(三重県/SEAL)……。これまた64で確かめてみてくれ……。

←(岡山県/片山俊英)とっても丁寧に描かれていてグッドだ。

モジレター

このゼルダFCを最初に盛り上げてくれたのが中植茂久くんだ。そう、今や64ドリームで「ロクヨン夢日記」や「DREAM DRUNKER」の連載をしていらしゃる方だ。彼の繊細なリンクを見たくて、FCに加入してくれた人も少なくない。それともう1人はまあめいどさん。毎月心のこもったハガキを1枚、必ず送ってくれました。もちろんみんなから送ってもらったイラストもすべて見せてもらったし、いつもどれを載せようか迷っていました。うれしいことに64、GBと新しいソフトがリリースされるので、みんなの希望や願いが反映されたことになると思うぞ。後はソフトをおもいっきり楽しむだけですな。プレイ後の感想や意見なんかがあったら、また教えてくださいね。

4th 007FC

オノちん。君のハガキは毎月楽しく読ませてもらった。文句なくソフトとして最高におもしろい『007』は不滅だぞ。

今回きたハガキ	計(8/31付)
10枚	263枚

5th ルイージFC

なぜか、彼だけ特設FCが作られたのも不思議な話だよね。でもこれからは活躍する場所がありそうなので楽しみにしていよう。

今回きたハガキ	計(8/31付)
10枚	238枚

6th ボンバーマンFC

喜多くん。君のハガキも毎月楽しみに読ませてもらいました。そのセンスでこれからも突っ走っていってください。

今回きたハガキ	計(8/31付)
10枚	236枚

7th カービィFC

驚異の追い上げを見せたカービィ。64版も出ることだし(気長に待つことになりそう……)楽しいハガキどうもありがとう。

今回きたハガキ	計(8/31付)
122枚	181枚

8th スターフォックスFC

先月は集計ミスではなく先々月が集計ミスでした。すいません。宮本氏いわく続編の予定はないそうだが……。ぜひ出てほしいよね!!

今回きたハガキ	計(8/31付)
18枚	180枚

9th パワプロFC

初登場がラストで申し訳ない、こちらも64で続編が期待できるだけに応援のしがいもありそうだ。次のサクセスはどーなるのかな？

今回きたハガキ	計(8/31付)
2枚	51枚

10th オウガバトルFC

これも初登場がラスト。秀逸なイラストを描いてくれたみなさん。本当にどうもありがとう。64版最新作でお楽しみ下さい。

今回きたハガキ	計(8/31付)
6枚	50枚

というわけで、長きにわたってお送りしてきたゲームソフトファンクラブも今回で一時休止。本当にたくさんのお葉書をいただきました。みなさんどうもありがとう。なんか64ドリーム自体が終わっちゃいそーな雰囲気だけど、それはないから安心してちょうだい。とにかく、違う形でまた再スタートをすると思いますので、そのときは、またみなさんで協力して盛り上げていってくださいね。それではどーもでした!!

2000枚まであともう少しだった!!

この1年間で届いたお葉書の総数はのべ1970枚。すごいよね。1枚50円として……とんでもない値段だぞ。そんなみんなの思いがこもったページだけに、毎月楽しくやらせてもらいました。また、違う形で新しい企画を考えていますので、ぜひそのときは応援してくださいね。

総おハガキ枚数
1970枚
(8/31付)

64ドリーム2周年記念!! 開運ワード大辞典!!

64ドリームも早2周年。執念というか、何というか、よくも続いているとも思う。いや、ほんと。なので、今回はこの2周年を飾ってきた、64ドリームの関連ワードを集めてみた。見出しには開運ワードと書かれているが、別に意味はない。まーそんないい加減なものってことだ。それとこの原稿を書き始めたのは8月25日だが、なんと28日発売のファミ通とネタがかぶっていることが判明。決して パクっているわけではないので了承してくれ。

64ドリーム年表

1996.6	64ドリーム 創刊準備号発行
1996.12	マリオカート 大ブレイク
1997.3	もっち一謎の失踪。翌月無事生還
1997.9	64ドリーム 創刊1周年。
1998.6	ふくもち結婚。編集部離脱
1998.9	64ドリーム 創刊2周年。

あ

あんけいと【アン・ケイト】（人）本誌読者アンケート担当。某編集者の別人格という話も……

あんどれ【アンドゥレア】（人）イタリア系ゲーマー。レース、格闘ゲームにおいて無敵をほこる。

いろこう【色稿】（名）雑誌の見本とも言うべきカラーのゲラ。ドリームでは出る部分が少ない……

うぃるす【ウィルス】（名）コンピュータ内に潜入し、プログラムを破壊するなど嫌がらせをする。64編集部も一時、これに感染し、大騒動になったことがある。

えんそくぶ【遠足部】（名）編集部内部活動第1号。今までに下町ツアー、TDL、シーパラ、サイパンと活動している。

エンドー【遠藤靖幸】（人）本誌編集者。任天堂コレクターとして、またギャンブラーとして一目を置かれている。SFC&GB担当。

おおえだっち【大條千鶴子】（人）本誌デザイナー。その技とキレに定評あり。

おかべっち【岡部章弘】（人）大日本印刷営業部所属。本誌の入稿担当。別名サンバ岡部。

おぜきさん【尾関友詩】（人）本誌編集スタッフ。『ゼルダ』記事担当。

おたよりてんごく【お便り天国】（名）本誌読者コーナー。創刊当初は「ドリガメパラダイス」と呼ばれていた。

おっちゃん【オッチャン】（人）本誌副編集長、中北亘氏の俗称。→中北副編集長

か

かぐらざか【神楽坂】（地）編集部の打ち上げによく使われる。某カラオケ屋では、ちづる＆もっちーのデュエットが誕生。

かとうさん【加藤昌人】（人）「ビストロ」カメラマン。ただ、料理も彼が作っているらしい。

かぶる【被る】（動）ネタや企画が前に出たモノと同じだったり、対戦ゲームで前のキャラの後ろについてアイテムが取れなかったりする時に使う（例）「ルイージにかぶった、アイテム逃したよ」

きくぼう【キクボウ】（人）本誌元編集者。創刊準備号から98年5月号まで在籍。宇宙語を使うことでシゲオ星人という名も持つ。

きかくもの【企画モノ】（名）雑誌を作る上での企画ページ。メーカータイアップの場合もあるが、本誌ではほとんどなし。編集者の独自の企画で構成されている。基本的にバカ企画。

クォーク【QUARK EXPRESS】（名）レイアウトソフト。本誌もこれのMAC版で作られている。

ぐんぷく【軍服】（名）ケイ少佐デスク後ろに掛けられている。少佐専用着衣。普段着として着る場合も多い。

ケイ少佐【岩崎桂】（人）本誌編集者。SLGを得意とし、ミリタリーをこよなく愛する。本誌攻略系の柱。ドリテク、しんえいたいの担当者でもある。

げっかんし【月刊誌】（名）月に一冊発売される雑誌。64ドリームもそう。発売日の2週間前にはすべての作業が終わっていないといけないのだが、実際は……。

こうせい【校正】（名）原稿の文字直しや誤字脱字をチェックすること。本誌では校正専用スタッフも在籍中。

こうせい【構成】（名）雑誌のページ割を考えること。編集者の特色が出る。

ごじ【誤字】（名）誤植。漢字変換の単純ミスがほとんど。

ごじ【五時】（名）ドリームの飲み会はこの時間から始まることが多い。けっこー早い。

ごりら【GORILLA】（社）デザイン事務所。おたパラ等のクールなデザインを担当。

さ

さいきょうせん【最強戦】（名）『パワプロ』の64ドリームトーナメント大会。第2回は諸事情により中止。

さいこう【再校】（名）入稿時で、一度修正を入れて再出力された原稿。

注 登場する人物、会社などはすべて64ドリームに関連するものだけを集めています。（人）は人物。（名）は名詞。（社）は会社を表しています。また、人物に関してはニックネームと本名を明記してあります。ていうか、別にどーだっていいよね。

さいとうさん【斉藤浩一】（人）本誌の表紙を手がけるアートディレクター。

さおへん【左尾編集長】（人）本誌編集長でありながら「本郷さん」や特集等も担当する。大学時代は探検部に所属。『WR64』は編集部イチの腕を持つ。

さんだる【サンダル】（名）編集部では、出社するとほとんどの人物がサンダルにはきかえる。約1名は下駄ばき。

じせだいき【次世代機】（名）プレステ、サターンと並んでN64も当初はこういう呼び方をされていた。ドリームキャストは新世代機と銘打っているが……。

しまのひかり【島の光】（名）ちづるの地元、香川県産のそうめん。編集部でも大絶賛。

じっけんくん【実験君】（名）様々な疑問や愚問を実験によって解析する編集部のおバカさん。

ずしまりーな【逗子マリーナ】（地）64編集部御用達合宿施設。過去2回、真夏の合宿として使われた。ヌル軍部合宿もあり。

そうかんじゅんびごう【創刊準備号】（名）1996年7月。64ドリーム創刊前に（創刊は9月）先行発売された準備号。テイストも今とは全然違う、ある意味、幻の号となっている。

そざい【素材】（名）メーカーから送られてくる、ゲームの資料や写真などを、そう呼ぶ。

そふとはうす【ソフトハウス】（名）ソフトメーカー。ハード以外のソフトを専門に開発、販売する会社。

た

たいあっぷ【たいあっぷ】（名）メーカー等に広告費などを出してもらう代わりに記事＆広告形態のページを作ったりすること。ドリームでは広告費を出してもらうとシールにしたりする場合多し。

たいせん【対戦】（名）編集部内で対戦するゲームは『ゴールデンアイ』が一番。ヌル軍部が主におこなっている。最近は『ゲッターラブ』がもっぱら。これなしでは生きられないスタッフ多し。

たいせんのおきて【対戦のオキテ】（決）各ゲームの対戦時にはそれぞれルールがあり、それを乱すものには罰が与えられる。『ゲッターラブ』の場合、最初のバトルで負けた者には「くされバカ」と改名することが義務づけられている。

たばこ【煙草】（名）現在64編集部常駐メンバーは12人。うち禁煙者は5人。昔は喫煙席、禁煙席と分かれていたが、現在は混合状態。最もヘビースモーカーなのは編集長。

たましいまでうるのか【魂まで売るのか】（叫）心の叫び。

だいにっぽんいんさつ【大日本印刷】（社）64ドリームを印刷してくれる印刷会社の大手。入校時には大変ご迷惑をおかけしています。

ちづりゃー【チヅリャー】（人）編集部、脇智鶴の元俗称。一時は「チヅリンスカヤ」という名称もあった。

つかえない【使えない】（叫）（例）使えないヤツ。

ですせんにん【デス仙人】（人）本誌「N64教室」担当。ハードのことなら彼に聞こう。

とりあえず【とりあえず】（叫）（例）とりあえずそんなところでいきますか。

な

なかうえせんせー【中植茂久】（人）本誌「DD」や「夢日記」を連載中のマンガ家。元はドリーム投稿者のひとりだった。将来は少年誌などで活躍すること間違いなし。今からファンになろう。

なかきたふくへん【中北副編集長】（人）本誌副編集長。ヒゲ部顧問。毎月新聞担当。俗称はおっちゃん、わたるさん。

ナッキー【中澤学】（人）本誌元編集者。創刊号～97年1月号まで在籍。洋ゲーの達人。

ならでは【～ならでは】（連語）よく使う言葉第1弾。例「64ならではのグラフィック～」

にゅうこう【入稿】（名）記事を原稿としてまとめ、雑誌にすべく、印刷所に渡すこと。

にゅうこうじのとらぶる【入校時のトラブル】（事件）入校時に粗画像のまま入れてしまったり、古いバージョンを入稿してしまったり、ダミーテキストをそのまま入稿してしまったりすること。また、メーカーの確認などをとらずに入れてしまった原稿は、本ができた以降トラブルになる場合が多い。最近はあまりない。

にんてんどう【任天堂】（社）N64の販売元である、世界有数の企業。ここががんばってくれないとドリームもがんばれない。

にんてんどう64【NINTENDO64】（名）世界初の64ビットコンシューマー用ゲームマシン。次世代機別のハード所有台数は、国内では伸び悩むも北米ではダントツの1位。日本より北米での知名度の方が上になっているのも事実。

ぬるぐんぶ【ヌル軍部】（団）編集部の銃火器マニアが集まり、結成された部。戦力は結構でかい。

ぬるげーがくえん【ヌルゲー学園】（名）本誌バカページ。なんか今回で最終回らしい。でもテイストはしみついて残りそうだ。

のむのむ【野村郁生】（人）本誌元編集デスク。創刊号～97年1月号まで在籍。現在は「タッチPC」の編集長。

のすとらだむすのだいよげん【ノストラダムスの大予言】（名）予言書として超有名なその本に、N64が繁栄して、世界は救われるだろうと書いてあるとかいないとか…。

執念の2周年

マッシー

創刊号から携わる。自身としては4冊目のゲーム雑誌編集。30歳。

1 辛かったことは?

最初の編集部がものすごい暑かったこと。あとお化けが出そうな雰囲気だったこと。せっかく打ったルビが3回も消えたこと。眠ろうと目を閉じると、『マリオカート64』のBGMとコースがよぎったこと。64が……。とにかく辛いことをクリアしてこそ快楽があるはず。という信念をこれからも貫き通していきたいと思う次第です。ハイ。

2 楽しかったことは

編集部員同士で旅行に行けたり、遊んだりと、従来のゲーム編集部では味わえなかった事が出来た。

3 これからの抱負

あまり頭を使わずに仕事をしたい。世間がぐだぐだ言っても別に関係なく生きていきたい

4 記憶に残る号は

1997年2月号

似顔絵怖いっす

もっちー

1997年1月号から編集部員として参加。ギャルゲーならおまかせ。

1 辛かったこと

辛かった…というか現在進行形でつらいこと。今月号の取材で札幌まで行ったのはいいが、その時にかかった飛行機代、ホテル代その他が全部オレの立て替え払いになってるのだ。んでもって、ちょっとでもサオヘン酋長に逆らおうものなら「清算してやらんぞ」と脅される。おかげで今月は塩ご飯生活です（号泣）。

2 楽しかったこと

遠足部の活動で怪しい飲み屋をみつけたこと。銭湯みたいな構造で、風呂桶の中にテーブルがあったりする。

3 今後の抱負

ことしの夏が終わるまでには、九段会館のビアガーデンにいるというバニーガールをこの目で見たい！

4 記憶に残る号は

1回抜けて帰ってきた97年8月号

今月の肖像画

創刊2周年、この連載1周年の今月は、大阪府／上野晃平君作。ふくもちが去って私の天下!?

今月のお酒　20才未満禁

ズブロッカ

⬅冷凍庫でトロ～リと冷やして（凍らないよ）ストレートで。ポーランド産の香草入りウォッカだ。

ゾッとするほど冷えてるのに呑むとカーッと熱くなる、アルコール度数40度のお酒。この雰囲気はあのゲームにぴったりだ…。

ベストマッチゲーム　弟切草(SFC好評書き換え中)

第12回 怒 創刊2周年。ついに言わせてもらいます。

今年は任天堂恒例の秋の展示会（昨年は任天堂スペースワールド）がない！東京ゲームショウにも出展しない！本気かい！

2周年というのに、いきなりキツイ言葉で始まってごめん。実はコレ、埼玉県のSOLIDYさんからのハガキに、**赤ペンで書きなぐられていた**言葉。ネット上では早くから流れてたこの情報、ある確実なスジからの情報で、真実だと確認できた。本誌では「64フォーラム」等で、任天堂やメーカーへの期待、不満などを掲載してきたが、あくまで「読者の意見」ということで、編集部としてはコメントをヌキにしてきた。今月は**かなり厳しい読者の意見をあえて掲載**、私個人の見解も述べさせていただきたいと思う。
まず冒頭のSOLIDYさんの意見には全く賛成。『ゼルダ』があるんだよ、『ピカチュウ』があるんだよ。**みんなに見てもらいたくないの？**
イチ編集部員の私としては、これまでの2年間、東京ゲームショウ取材のために、春・秋は満員電車で遠くの会場まで行ったあげく、任天堂関連のソフトがほとんどなくて、**記者室で脱力してタバコをふかすのが苦痛で…**。一方、任天堂の展示会には子供たちがGBやN64の新作を楽しみにしてつめかけ、充実した会場の雰囲気の中で「**この仕事やっててよかった**」と心から思えた。ことに去年は宮本茂さんにもお会いでき、一生の思い出になったというのに。
どんな理由で開催中止になったのか？ それは今月の本郷さんも回答されてるとは思うけど、それがどういう内容であれ「**理解できない。したくない**（千葉県のネロ4号さん）」。言っておくけどゲームショウで脱力することや、このままでは本誌の存亡の危機、そして私自身の職を失うことが一番イヤなワケではない。**ユーザーに対する責任=N64をもりあげようと本気になっているのか**というぬぐいきれない疑問がやるせないのだ。
「今年の春からはじまると言ってた『64倍増計画』はどうなったんですか」（大阪府のミョッシーさん他数十通）と、任天堂への期待を目にするたび胸が痛い。だから、本誌なりにN64をもりあげようとがんばってきた。でも限界がある。例えは悪いけど、大魚のお腹にくっついてるコバンザメが、いくら進む方向を変えようとしても…**くっつかせてもらってる魚が動かない限り、どこにも行けないでしょう**？
「見てもらって、知ってもらわなきゃダメ」（北海道のQQ車さん）。「みんな●●君のせいです」（宮城県の園部さん）他、いろんないろんな苦言があるけど、根底に流れているのは、**アナタが好きでなきゃここまで心配しない**という思い。丸く納めようとしているわけじゃないよ。任天堂が好きだからがんばって欲しいという読者の思い（そして自分自身の）を、どうか知ってください、任天堂の方々。ちなみに来たる9月23日はちづる&サオヘン酋長&任天堂の誕生日（創立記念日）。ああ、**同じ星のもとに生まれた**この因縁。憎い恋しい、めぐり巡って恋しいニンテンドー。

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 64ドリームで時々ページによってゲームの発売日が違うのはなぜ？
大阪府／ロンメルαさん

情報が届く日と入稿日のズレが原因だ

同じソフトが、ソフトカレンダーやカタログでは発売日が「9月」なのに、紹介ページでは「10月」だったりする理由を知りたいんだな。基本的に紹介ページは先に印刷所に入る（入稿）が、カレンダーとカタログはメ切直前まで入稿しないので、こちらの方が情報が新しい≒より正しい。でも、そういうズレはまれだし、なくす努力は怠ってないぞ。

部活動報告 vol.2 お客部

文字どおり「お客」を呼んでごちそうと酒でもてなす酒池肉林、快楽の部活動だ（大ゲサ）。前回はマッシー&ヒロセの新居でおもちゃ部兼の活動をしたが、今回はちづるの部屋。ここでは兼・ヌル軍部…と思いきやハドソンの新作N64ソフト「ゲッターラブ」部と化してしまった。あのゲーム最高ですわ。

⬆残念ながらヒロセ姉さんはカゼで参加できず…。

⬆「ゲッターラブ!!」で予想以上にヒートアップ！

今月のすいけ

ちづるの3年来の同居リス。韓国生まれで新宿育ち

「お客部は大歓迎！客は食べ物のガードが甘いでちゅからなぁ～」。でも別室に閉じこめられ中。がんばれ、シマリス!!

おハガキ募集

連載開始から1年、の記念に、苦言をあえて掲載しました。ご意見等、ぜひお寄せ下さいね。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

はみ出しチャット　任天堂の展示会は、来春の5月に開かれることが後に判明。64DDがらみだと思われるが…。やはり『ゼルダ』をおひろめできない今年の年末はさびしいのだ。

木版画／北河　忍

私立ヌルゲー学園

最近ゲームをすることがおっくうになっていないか？

おっくうだよね～。ゲームすんの。なんかあー経験値あげるのめんどくせ～とか思うちゃうよね。おっくうって言っても別におっす、おら悟空の略じゃないからね。え、何？来月からこの白黒ページ、フルリニューアルだって?! それじゃヌルゲーはどーなるんすかね。結局、人類が宇宙にあがったところで、地球の重力に魂を惹かれている人々にはわからないってことっすかね。あ、なんかやる気なー。おっくうだしね。おっくうって言っても、おっ、この味、いい出汁でてんね～、君も食う？の略じゃないからね。なんつーかゲーム倦怠期に入っている人を探すダメ診断をやろうってわけだ。おっくうイコールダメ人間ってことじゃないからね。じゃあ、適当に下の問いに答えて診断してみて。

おっくう度診断テスト

1 ゲーム本体にささっているソフトしか遊ばない。

2 タイトル画面をしばらくボーッと眺めている自分に気づく。

3 CPUの番になると、すぐテレビのチャンネルを変える。

4 CD-ROMのロード待ちの間に居眠りをしてしまった。

5 野球ゲームは3回の表、サッカーゲームは前半で飽きる。

6 自分の攻撃が1度でもミスすると、しばらくは無口。

7 気がつくとKIROROの歌を口ずさんでいる。

8 いろんな問題を投げかけられても「あり／なし」だけで決める。

9 のび太をのび犬と書いてしまった。

10 ポケモンに例えないと両親とも話ができない。

11 ゲーセンは入り口で音を聞くだけでおなかいっぱい。

Yesが6つ以上の人

メチャおっくうです。ていうかおっくうキング。ひとつきくらいゲームやんないほうがいいかも。たぶん電源をいれた瞬間にもう、おっくうでしょ。そのまま座ってティッシュとか取ろうとして、麦茶とかもこぼしちゃってるんじゃないの。で、そんな時に親兄弟に見つかって「またゲームしてんの」となじられるのがいやでテレビにしたら「ミニスカポリス」がやってるような感じだな。しかも画面は丁度パンチラ。あ～あ。親兄弟の信用もなくなるわ。

Yesが5つの人

ややおっくう。あぶない刑事でいうとベンガルみたいな感じ。とにかく経験値あげるのがめんどくさい。ていうか経験値って何だよ。何の経験してるっちゅーねん。俺なんかひと夏の経験もまだやっちゅーねん。と逆キレもいいとこまできている感じだ。しばらくは恋愛でもして、本当のじれったさを学ぶといいんじゃないかな。人前でそして鼻歌でV6の歌でも歌えるようになったら人間の器が広がるかもしんない。

Yesが2～4つの人

ちょいおっくうって感じ。カツオの声が変わったのは気づかなかったけど、コロ助の声は変わったのは知ってるよって感じ。なすびって本当はメシくってんじゃん。とかあまり親しくない友達に言っちゃうタイプ。がんばれ湯川専務のCM見た後に、任天堂もやればいいのにってボソって言っちゃうタイプ。元WINKってーっていっちゃうタイプ。好きなタイプは嶋大輔。大作以外のロープレでもやって、湯川専務の気持ちも考えてみよう。

Yesが0の人

おっくうナシ。逆おっくうって感じ。未だにゲーセン行くとテトリス必死になってやっちゃうタイプ。私のおま○○の写真あげますうっていうのに応募しておまつりの写真もらっちゃうようなタイプ。ガチャピンが宇宙に行ったことに対し、ヤツはすごいよ。と純粋に感動するタイプ。ファミコンの「星を見る人」とか「美味しんぼ」をやってみてはどうだろう？ていうか、やれ。あと中古ゲームショップで「キン肉マン」を探して欲しい。

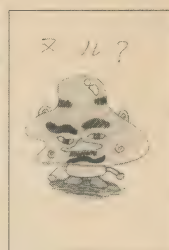
ゲーム業界をとりまく不景気のN

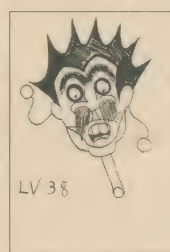
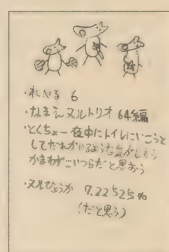
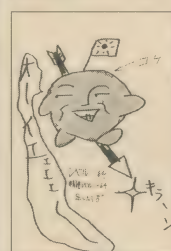
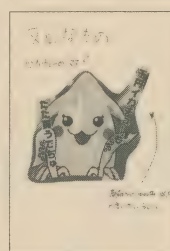
先日イリーガルなゲーム業界関係者の会合があった。マリーガルではない。そこで出た話題の暗いこと、暗いこと。なんつーか、世の中不景気なわけで、のほほ～んと雑誌作ってるだけじゃダメダーメってな感じなことを身につまされた。一時はあんなにもてはやされたゲーム業界も今や来ることまで来てしまったってとこなんだろうか？ ヌルゲー的に解析するなら、まずは本当に世の中が不景気なことでしょ。で、期待のソフトが売れないこと。子どもがゲーム離れしているというか、子どもができるゲームが少ないこと。美少女ものなんかは固定ファンが多くて割とハケるんだけど、作っている方もギリでやっているから、あんまり採算とれないんだって。宣伝もバカになんないしね。でも時代は流れて行くから新ハードは出るし、それ対応ソフトを作るにも技術がいるしで、もーなんのこっちゃわからない状態だ。ただ、かすかながら希望の光は確実にある。でもそれってソフトやハードじゃなくって社会のこと。規制やシステムなんかが統一されれば、多くのユーザーが獲得できるってことでもあるからね。あるクリエイターは2000年に完成するはずのゲームを今どーのこーのいうよりは、2000年の社会はどんなシステムを整備してくれるかを問いたい。と言っていた。21世紀まであと3年だが、確実に昔夢で見たようなソフトの技術は作られていく。ただ、それを許容する側の社会が変わっていないとどーにもならんということなんだ。具体的に言うとネットを使うゲームって今はずいぶん料金とかかかるよね。そーいうのって社会が変わってくれないとどーしようもないんだよね。それとハードの種類。こればっかかは資本主義だからどーにもならないけど、それをすっきりしてくれるシステムはつくれるはず。なんつーかヌルゲーらしからぬ方向に行っちゃったけど、みんなが大人になる時にゲームはそこにあるのか？ってすごく気になる。あってほしいからこそ、もっとよりよい環境になってほしいってことだ。以上。

ヌルモンの広場

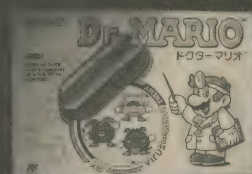
もーねーよくやるよみんな。やるなブライトって感じだ。続々と集まりつつあるヌルモンたち。今日はもー特別大サービス。9枚まとめて見て頂戴。

⬅（沖縄県／木工ボンド）

⬅（福岡県／山本武史）

⬅（福岡県／64アチョー）

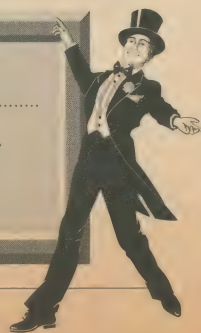
⬅（千葉県／緑山田13才）

⬅（埼玉県／一見将直）

⬅（東京都／勝山悠理）

⬅（東京都／センジュゼロ）

⬅（岐阜県／およね）

⬅（千葉県／イカ様）

何か頭の中にニャンマゲに飛びつこう、じゃんじゃんていうCMソングが残ってて、腹立たしいんだよね。つーわけで、今回は別にヌルくもなんともなく、俺の中では最強のパズルゲームである『Dr.マリオ』を紹介したい。というのも、ゲーム自体はとってもおもしろいのだが、BGMだ。これが1度聞くと頭について離れなくなるんだ。しかも2個同時に消した時の音とかもミックスされて、頭ん中で勝手にゲームのイメージができちゃうんだよね。信号待ちとかしているときに、あのBGMが突然頭ん中に流れてきて結構パニック。ドリフの落ちの時の音楽とか、スーパーマリオで時間が少なくなった時の音楽って、すんごい焦る気分になんない？この『Dr.マリオ』だけど、今でもファミコン版やGB版は購入できるし、ロッピーではスーファミ版の書き換えもできるから、一度聞いてみるべし。しつこいようだが、ゲームのできは全然ヌルくない。本当に傑作ソフトだ。P.S.先月紹介した『美味しんぼ』は編集部エンドーが所持。さっそくプレイさせてもらったが、アンキモを見る前にゲームオーバーになってしまった……。

⬆写真はFC版。GB版もゲームボーイカラーになれば、もっとキレイに見えるはず。BGMは音をでかくして聞いてみてくれ。絶対頭に残る。こいけやスコーンのCMくらい残る。

というわけで、この前半白黒は来月から大幅リニューアル。とりあえずコーナーもまだ未定なんだけど、なんかおもしろいことおもいついたり、イラスト描いたら、右の宛先まで送ってくれ。

●全てのコーナーへのあて先はこちら!!●

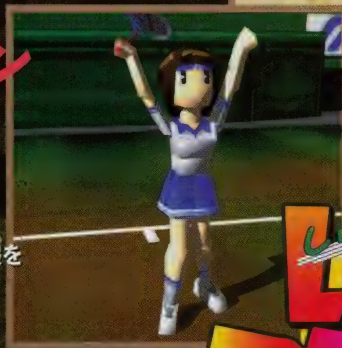
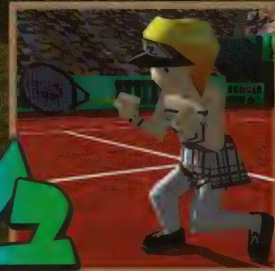
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

札幌発ハドソンソフト大集合!!

HUDSON SPECIAL

産地直送!鮮度バツグン

ウニ・サケ・イクラにジャガイモ・トウキビ…
北海道の名産品にもいろいろあるけれど、
やっぱ北海道特産と言えば札幌でできる
ハドソンのゲームソフトっしょ。
したっけ、一度札幌まで行って、新鮮取れたての情報を
産地直送で仕入れてくるしかないんでないかい?
…というわけで行ってきました北海道。
いやー、新タイトルが3本も出てきちゃって、
もー大変なんだ、これが。
とにもかくにも産地直送、鮮度バツグンのハドソン特集、
景気よく行ってみようか!

ゲッターラブ!!
～ちょー恋愛パーティーゲーム～

ハドソンから新しく発表されたタイトルは全部で3本。まずはこの『ゲッターラブ!!』から紹介しよう。画面なんかを見た感じ、いままでのハドソンのゲームとは全くちがうよね。いったいどんなゲームなのか？それはこのページを読めばわかるぞ！

タイトル	ゲッターラブ!!
発売元	ハドソン
発売日	98年内
価格	未定
容量	96M
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

ゲット!ゲット!!ゲッター!ゲッターラブ!!

注意！：上のような見出しになってますが、このゲームはロボットアニメとは関係ありません！（あたりまえだ）。んじゃ、どういうゲームなの？といわれれば上にもあるとおり「ちょー恋愛パーティゲーム」ということになる。つまり、「ヒトの本能をくすぐる恋愛の要素と熱い4人対戦を組み合わせた、みんなで楽しめる恋愛ゲーム」というのがこの『ゲッターラブ!!』の正体だ！ パンダ市という戦場でライバルより先に彼女をゲットする！まさに「恋愛は闘いだ！」ってわけだね。

真琴ちゃんとあゆみちゃんのツーショット。女の子どうしにも仲がよい・悪いなどの関係があるぞ

女の子以外のキャラも個性的で面白いやつらばかりだぞ

パーティゲームと言うだけに大勢でワイワイ楽しくやるもよし、目を血走らせ、マジにののしりあいながら女の子を奪いあうも良し、はたまた、1人で強力なライバル知佳志、大介、雪舟を相手に遊ぶこともできるのでロンリーなキミや本誌わたる副編も安心だ！（大きなお世話だって？）。

おとなしくってちょっと病弱な女の子、森村雫ちゃん。キミはゲーム中彼女と仲良くなることができるか？

こちらは子供っぽいタイプの伊東なつきちゃんだ。料理やなんかを手作りするのが趣味らしいぞ

謎のスーパー高校生、なんていうキャラクターも登場するぞ。はたしてこの子はどんな女の子なのか？

PANDA LOVE UNITを札幌で直撃! 1

札幌・ハドソン本社で、『ゲッターラブ!!』の開発チーム「PANDA LOVE UNIT」の皆さんにインタビューしたぞ！

中村心さん
企画担当。占いがとっても好きらしくゲームの名前も…

高橋克則さん
シナリオ担当。個性豊かなキャラクターたちを作り出した

飛澤正人さん
このゲームのディレクター。開発チームのお父さん役？

※64で恋愛ゲームを作ろうとしたきっかけはなんですか？
中村：N64が発売される前から、とにかくN64でゲームを作ろうって言う話があったんです。それで、95年の12月頃に4人対戦ものの企画を考えたいな、と思ってたら、たまたま当時、恋愛をテーマにしたゲームが注目を浴びていたのでこれを対戦でやれないかなと思って、そこからこのゲームを作ることになったんです。

お話を聞かせて下さったスタッフの皆さん

説明しよう!「ゲッターラブ!!」はこんなゲームだ!

どんなゲームなの?

ここでゲームの内容について、もうちょっと詳しく説明しておこう。プレイヤーの立場は友人3人と「夏休みの間に誰が一番早く彼女を見つけるか」という競争を始めた「パンダ高校」の男子生徒だ。とにかく2週間の間に3人のライバルより早く彼女を作らなければならない。そのためにはとにかく、マップ上を動き回って女の子とデートしたりして「ラブラブポイント」を上げていくのだ!もちろんライバルは邪魔をしてくるぞ!

とにかく女の子をねらって行動しつつ相手の邪魔をするのだ

マップにある色々なところを移動しつつ女の子と仲良くしよう

キャラは…?

ターゲットとなる女の子はとりあえず7人。みんなパンダ高校のクラスメイトの女の子で、とにかく可愛い子ばっかしだぞ!けっこうみんなそれぞれタイプが違うので誰か1人はお気に入りの子が見つかるんじゃないかな。ちなみに、1人プレイの時のライバルとか情報をくれるキャラとかで男も出て来るんだが、こいつらも面白いやつらだぞ。

ほら、言ったとおり可愛いでしょう?

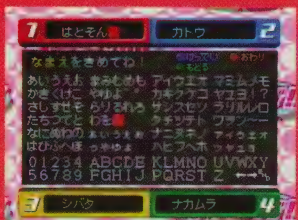
魚がすきで弱気な男「雷舟」

SAMSってどんなもの?

「SAMS(サムスと読む)」。それは「Simultaneous Activity Map System」の略であり、ボードゲームにありがちな「1人が行動している間、他のプレイヤーは何もできない」という欠点を解消するために作られた最新システムだ。これは4人が同時に行動を決め、全員が決め終わったらキャラクターが一斉に動きはじめる、というもの。今までのボードゲームとはひと味違うスリリングな展開が楽しめるぞ。

このマップ上をキャラクターが一斉に移動するのだ

対戦が熱すぎるっ!

パーティゲームというからにはもちろん4人対戦はできるわけだが、「SAMS」という新しいシステム(後で説明するぞ)が導入されてたり、Rボタンでブーイングができたり、Zボタンで「ヒューヒュー」とひやかしたり、楽しい仕掛けがあるぞ。

とりあえず自分以外はみんな敵だ!油断するなよ

札幌直送インタビュー PANDA LOVE UNITを札幌で直撃!2

64ドリーム取材班と対戦中の光景。振動パックもついてます

※こういう今までのハドソンにはなかったようなソフトを作ることについて不安はありませんでしたか?

飛澤:いまでも不安ですよ。発売になってユーザーの反応がどうなるかが勝負なんで、とにかく出してみようって感じで。ゲームの内容に関しても、ぼくは特に指示はしてないです。好きなようにやらせた結果こういう、いままでのうちのカラーに染まってないゲームができあがったと(笑)。ごらんになって「いつものハドソンと違う」って言っていただければうれしいです。

※特に思い入れの強い部分は?

中村:絵柄はこだわって作りました。それから音楽もこだわってたしデザインもファッション誌っぽい感じで…。

高橋:システムも…っていったら全部ですね(笑)。あと登場人物の名前は全部姓名判断で決めたんです。

中村:『ゲッターラブ!!』っていうタイトルも姓名判断で決めたんです。縁起だけはかつごうってことで(笑)。

※なにかユーザーへのメッセージをお願いします

中村:見た目がギャルゲーだからといって引かないで下さい。遊んでくれた人に聞くと、「最初はギャルゲーって先入観で敬遠したけど、遊んでみると面白い」という意見が多いんです。基本としてはパーティゲームなんで恋愛シミュレーションではなくてパーティゲームとして遊んでもらいたいです。

女の子のハートをめぐる攻防戦!

1 ゲームモードを選ぼう!!

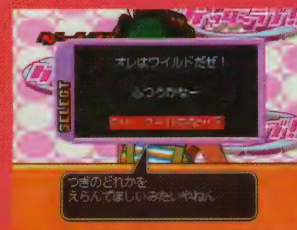
選べるモードは4つ。まずは「ノーマルモード」で、これには「1人用」と「多人数用」の2つがある。ノーマルモードでは、とにかく女の子に告白して成功したプレイヤーの勝ちだ。次は「1人の女の子をねらうモード」、7人の女の子のうち、誰か1人のヒロインを決めて、その子に告白して成功すれば優勝。そして最後は「女の子の人気を競うモード」。これは、とにかく最終日までプレイし、女の子全員のラブラブポイントの合計が一番高かったプレイヤーの優勝となる。

これが最初のメニュー画面だ。ランダムでキャラも出てくる

アルが各モードの内容について説明をしてくれるぞ

2 自分のキャラを決めてね

次は自分のキャラクターを作ろう。名前、髪型、それから会話の語尾なんかも決めるのだ。さらに、性格も「クール」「ノーマル」「ワイルド」の中から選択しよう。性格は女の子によって好みがある。また、キャラ作成のときに「最初からなかよし」な女の子も決まるぞ。

髪型。スーパーサ○ヤ人からマル○メくんまでいろいろあるぞ。

目当ての女の子の好みを考慮して性格を決めようね

最初からなかよしだったことになる女の子が1人決まる

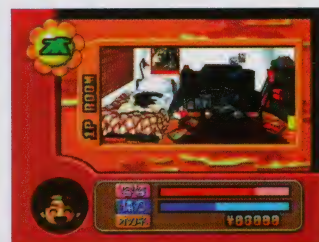
3 さ~て、どこへ行く?

キャラクターを作り終わったらゲームの始まりだ!まず最初に現れるのは入力画面。移動する場合はここで表示される街のマップで自分の行きたい場所を入力してやろう。ちなみにこの画面では移動以外にも予定や持ちものなどの情報をみることもできるぞ。移動の方法はさっき説明したとおりマップ上では1ターンにつき2回までダッシュ/ブレーキを使って目的地に到着する時間を調節することができるぞ。ちなみに、1日は昼、夕方、夜の3ターンで構成される。

これが入力画面。ここで行き先を入力してやるわけだ

そして、このマップの上をキャラクターが一斉に…

お得な情報 パラメーターの話

キャラクターには3つのパラメーターがある。「容姿」、「体力」、「お金」だ。「容姿」と「体力」は行動するたびに減って行くので時には家に帰って回復しよう。もちろん、お金は買い物すれば減って行くからバイトや家の手伝いで稼ごう。

お得な情報 おたすけキャラたち

ゲーム中で情報をくれたりしてプレイヤーを手助けしてくれるのはイタリアからの留学生「アルフォンソ・ロベルト・マルティニ(通称アル)」とカフェリキッドのマスター「辻薫」さんだ。もらった情報やアイテムはうまく活用しようね。

アルフォンソ

とっても親切でいいヤツなのだ

辻 薫

薫さんは兄貴分的な感じだ

負けるな「恋愛は闘い」だっ!!

恋愛は情報戦だ!

移動するのはいいが、行った先にお目当ての女の子がいなかったりして非常に寂しい思いをしないためには、やはり日頃の情報収集が大切だ。それぞれの女の子には好きな場所があり、その情報はアルの話をはじめとして、いろいろなところで入手できるはずだ。また、カフェリキッドの薫さんも「次の時間女の子がどこにいくか」という短期予報を教えてくれる。

アル主催のパーティで女の子に会えることもあったりするのだ

残念ながらヤローに出くわしても、情報は手に入る場合がある

男の戦い

移動した場所に他のプレイヤーがいる場合、バトルをしかけることができるぞ。バトルは3種類のミニゲームになっていて、他の3人のプレイヤーもミニゲームに参加することができる。

チーマーをたたけ！他のプレイヤーはボタン連打で妨害！

クイズでポン！女の子の出す問題に早押しで答えるんだ！

一番長く歌ったものの勝ちだ！マイクを奪い合え！

デートだデートだ!わっしょいわっしょい!

デートをするといっても、会ってその場でいきなりデートを申し込めるわけではない。どこかで1回出会って、知り合いになってから、つまり2回目以降でなければデートに誘うことができないのだ(キャラ作成時に決めた「最初からなかよしの女の子」は例外)。デートに誘える状態になったら、会話の最後に出るコマンド選択で「デートに誘う」を選択し、時間と場所を選ぶのだ。いったん約束したらその約束を忘れないように！デートをすっぽかすとガタッとラブラブポイントが落ちるぞ！行動する前には予定を確認しておくのがいいかもね。デート中にも選んだ会話などによってラブラブポイントが増減するぞ。女の子の好きなタイプを把握しよう。あ、もちろんこっちのパラメータによっても反応がちがうからね。

女の子から誘われる場合もあるのだ

デート中の会話には気を付けよう

なつきちゃんをさそってみました

あ、デートにはお金も必要だからね

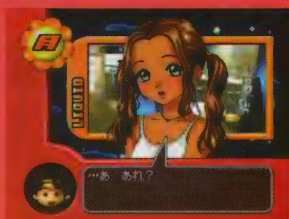
今日の成果は?

1日の終わりにはアルフォンソニュースが流れる。これは、各プレイヤーの成果や女の子の動きを知る情報源になるぞ。

一日の動きを振り返るアルニュース！

でもってこれが彼のキメゼリフなのだ

そして、告白…

ラブラブポイントがかなり上がってきたら、思い切って告白してみよう！そこでOKならば…おめでとう！キミの優勝だ！ただし、失敗したら女の子と気まずくなってしまうので要注意。成功したときのラブラブポイントでエンディングも変わるぞ。

赤い顔のあゆみちゃん。そろそろかな？そろそろ告白するか？

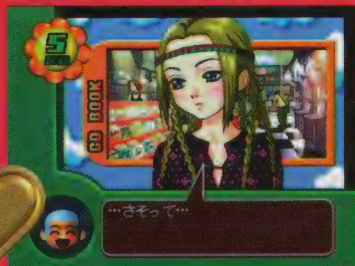
ゲームに登場する7人の女の子!!

KIIRO AMAMI

天海きいろ

【プロフィール】

●星座／水瓶座●血液型／AB型
●趣味／陶芸・ゲーム●身長／163cm
●B.84／W.56／H.85

1

極端な無口で、ほとんどしゃべらない。たえず伏し目がちだし、性格もつかみにくい。はっきりいって変わり者だけど、彼女の本音を聞けた時ほどうれしいことはない。（おすすめ人／ケイ少佐）

SHIZUKU MORIMURA

森村　雫

【プロフィール】

●星座／蟹座●血液型／A型
●趣味／イヌの散歩・ピアノ●身長／155cm
●B.79／W.56／H.82

2

上品でおとなしく、ちょっと病弱といういわゆるお嬢様タイプの女の子。とっても優しい性格で子供好き、おまけに頭もよさそうだよな。ちなみに飼い犬の名はペロ。（おすすめ人／もっちー）

REI MEIFHA

リィ・メイファ

【プロフィール】

●星座／牡羊座●血液型／B型
●趣味／太極拳●身長／153cm
●B.88／W.60／H.85

3

中国からの留学生で、マジメで面倒見のいい性格が特徴かな。なにかと親身になって面倒を見てくれるぞ。異性関係なんてぜーんぜん興味なし、って感じだけど……？（おすすめ人／フカミ）

HANA TSUZUKI

続木　花

【プロフィール】

●星座／山羊座●血液型／O型
●趣味／レゲエ・フリマ●身長／165cm
●B.77／W.54／H.78

4

花ちゃんは関西出身の女の子。性格はおおざっぱですっきりした感じ。でもがさつなわけじゃもちろんなくて、男の子に気を使う一面も。飾らないナチュラルさが魅力。（おすすめ人／フカミ）

キミはどの子に告白したい!?……

AYUMI SHIRAI
白井あゆみ

【プロフィール】

●星座／乙女座●血液型／O型
●趣味／カラオケ●身長／158cm
●B.83／W.58／H.84

これがコギャルか。シャアも言った。これが若さと言うものか。それはさておき、ノリは軽いが結構しっかりもののあゆみ。プレゼントとカラオケで押せ押せだ。（おすすめ人／マッシー）

NATSUKI ITO
伊東なつき

【プロフィール】

●星座／魚座●血液型／O型
●趣味／手作りすること●身長／155cm
●B.86／W.58／H.86

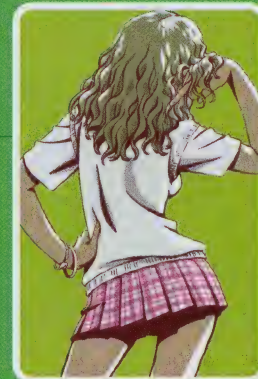
でっかい目がかわいい町内会のおじさんたちのアイドル。ちょっとミーハーで外見も性格も子供っぽいんだけどそこがグッド。料理も得意らしくてそこもまたナイス。（おすすめ人/もっちー）

MAKOTO MINAGAWA
皆川真琴

【プロフィール】

●星座／獅子座●血液型／O型
●趣味／写真●身長／168cm
●B.86／W.58／H.86

目鼻立ちがしっかりした現代っ子。ちょっとキツい性格だけど、実は思いを正直に伝えられない不器用な女の子。一歩踏み込むと、とてもかわいい面を見せてくれる。（おすすめ人/ケイ少佐）

REIKA KONGOJI
金剛寺麗香

この1枚の後ろ姿の写真以外の情報がなく、その行動も目的も一切が謎に包まれたキャラクターだ。一説によると「魅惑のボディでプレイヤーたちを挑発するスーパー高校生」とも言われている。数少ない目撃者の情報によると（以下、諸般の事情により削除）。

Information

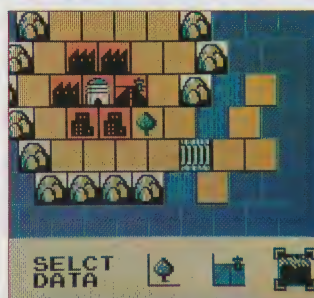
キャラクター人気投票開催!

64ドリームでは今月からこの『ゲッターラブ!!』を紹介するに当たって毎月毎月、ゲーム中に登場する女の子たちの人気投票をおこなうことになった。これは『ゲッターラブ!!』のソフトが発売されるまで継続して行い（もちろん毎月の順位も発表するけどね）、投票してくれた人たちのなかから抽選で何人かに「もー説明できないぐらい素晴らしい商品（by円○師匠＠笑点）」が当たる！というとってもグレートな企画なのだ！応募方法などのくわしいことは82ページを見てね。

ゲームボーイウォーズ2

タイトル	ゲームボーイウォーズ2
発売元	ハドソン
発売日	11月20日発売予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1〜2人用
備考	対応機種：GB.GBカラー GB KISSLINK対応

GBに再び戦争の嵐が吹き荒れる!

ゲームのタイトルをみて、「あれっ？」と思った人、正解です。このページで紹介するのは実はゲームボーイソフトなのだ。ふつうGBソフトは「SFC&GB情報局」で紹介するんだけど、この『GBウォーズ2』は特別。いつものゲームボーイコーナーとは別に、こうしてページをとって紹介してしまうのだ。もちろん、んなことをするからにはそれだけの理由があるわけで、その理由は読んでいけばわかるようになっている。そういうことだから最後までキチンと読んでね。さて、前置きはこれぐらいにして、『GBウォーズ2』についての紹介を始めよう。こいつは『GBウォーズターボ』に続くハドソンのGBウォーズシリーズ第2弾だ。しかも今回は「GBカラー」に対応し、その他のシステムも大幅に進化しているぞ！

カラーGBで表示されたマップ画面。けっこうきれいな色だよね

こちらは全体マップ。なんかどっかでみたような形の島だ…

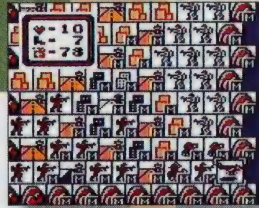
こんどのGBウォーズはこんなに進化した!!

思考スピードアップ

思考処理スピードは『ターボ』のときにもかなり速いといわれていたが、今回はそれよりさらに30%アップ！トイレにいってるひまもないぞ！

敵のターンに入ったかな？と思ったら、もう自分のターンってかんじかな

移動範囲を表示

ターボのときにはわからなかったユニットの移動範囲が、マップ上に表示されてひと目でわかるようになった。やっぱりこれがあると便利だ。

いちいち動かしてみなくてもユニットがどこまで移動できるかわかるのだ

射程範囲も表示

砲台などの間接射撃ができるユニットがどこまで攻撃できるかの範囲をマップ上に表示してくれるのだ。射程内に敵がいたら遠慮なく発射！

どうやら歩兵がいるのかな？一気にせん滅してやろうじゃないか

マップの数は50面以上!

マップ数は『ターボ』と同じ50面。これを全部レッド軍で攻略し終わった後、今度は相手方のホワイト軍で遊ぶことができるので(もちろん逆からでもOK！)、合わせて100面分遊べるというわけだ。また、隠し面もあるのでその分ももちろん遊べるぞ。これだけあれば当分は退屈しないよね。

こんな形のマップもある。さーて、どうやって攻めようかな？

で、おなじマップをゲームボーイカラーの画面で見てみました

マップエディット機能も充実!

『GBウォーズ2』のマップエディット機能は、かなり細かいところまで設定できるようになっている。まずはマップのサイズを決めた後で、自分の好きなような形にマップを作成し、それから部隊を配置する。さらに、軍資金の配分もできるぞ。ここまでやって、あとはマップに名前をつけてやれば完成だ。友達と作ったマップを交換して攻略したりしてみるのもおもしろいかもしれないね。

まずはこうやってちょこちょことマップを作っていってですな…

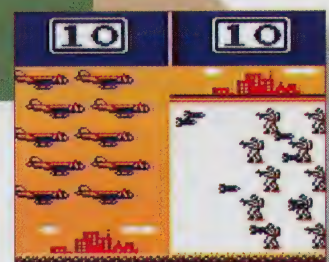
さらに部隊を配置したり、街やなんかの地形を決めてやったりするのだ

通信対戦&階級システム

もちろん、GB同士を対戦ケーブルでつないで人間対人間で対戦することだって可能だ。やっぱりいくら思考が速くて強いといっても、しょせんGBでは人間にはかなわないわけで、そういった意味ではかなり熱い対戦が期待できるぞ。レッド軍とホワイト軍に別れて、知恵と勇気のぶつけ合いを楽しんでくれ。 そうそう、対戦じゃなくて1人モードのほうでは、25面と50面をクリアしたときに、キミの作戦がどれだけのものだったかを評価してくれる「階級システム」もあるぞ。これは前作でも好評だったシステムだが、期待にこたえて再登場だ。より高い階級になれるように高度で効率のいい作戦を立案し、実行してくれたまえ。

大将までいければかなり立派なもんだよね。これより上はあるのか？

そして、さらに恐るべき真実が!

このゲームが対応しているGB周辺機器は2つ。まずはパソコンとGBを赤外線でつなぐ「KISSLINK」だ。ということはつまりマップをハドソンのホームページからダウンロードできたりするんだろうな。おそらく。しかし、問題なのはもう1つのほう。GBパックのほうだ。これが何を意味するかというと、このゲームがN64とつながる。つまり…。おっと、これ以上はこのページでは言わないでおこう。詳しいことは次のページをみてもらおうじゃないか！

N64とつながることによって、この戦闘しているユニットたちがどうかなったりするんだよね～

次のページへGO!

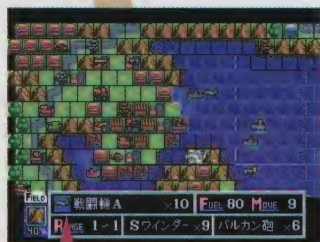
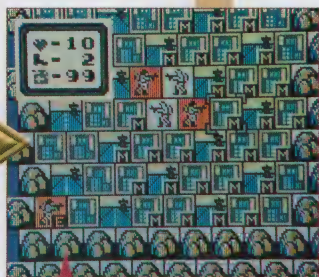
 協力：(株)ホビージャパン 東名ピットロード※画面は開発中のものです

64ウォーズ

タイトル	64ウォーズ
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBパック対応

本格シミュレーションゲーム、ついに登場!

GBとN64が完全リンク!

実は、『64ウォーズ』と『GBウォーズ2』はデータが完全に互換できるのだ！つまり、マップも、ユニットも、もちろんセーブデータもぜーんぶ同じなのだ。これはどういうことかというと…たとえば家で『64ウォーズ』をやっていて学校（または仕事とかほかの用事でもいいや）に行かなきゃならない時間になったとしよう。そしたらおもむろにGBパックをコントローラに装着、『GBウォーズ2』をパックに差し込んで、ここまでのセーブデータをGBに移し、そのまま外にもってってGBで続きを遊ぶ…なんていうことができてしまうということなのだ！

家では『64ウォーズ』で遊んで、でかける時間になったとしたら…

そのまんま『GBウォーズ2』を外に持ち出して続きを遊べるわけ

演出面などを大幅に強化!

もちろん、N64でやるからには何もかもGBそのままってわけにはいかない。当然N64でやったほうがコンピュータ側の思考はさらに速くなる。また、GBでは2Dでしか見られないユニットもフルポリゴン化され、イベント画面なんかも見られるようになる。さらにこのほかにも「N64ならでは」という機能があるらしいのだが…？

もちろん、戦闘シーンもフルポリゴン化されて、迫力はGB版の倍以上！ってな感じになりそうだね

輸送船に戦車を乗っけるイベントがポリゴンでみられるのだ

戦闘機が空母に着艦するシーンなんてのもみられてしまう

札幌直送インタビュー 中本常務と植山さんに聞きました!

中本伸一さん
ハドソン常務取締役でGBウォーズを作り始めた張本人

植山幹郎さん
ゲームディレクター。GBウォーズ2を開発中だ

※もともと任天堂の『ファミコンウォーズ』でしたが、なぜハドソンが？

中本：『GBウォーズ』を久しぶりにやってみようと思ったらバックアップの電池がなくなってて。で、初めからやってみたら、なんか（思考速度が遅いとかで）かったるくて…。こんなのやだね、と。それで（植山さんをさして）コイツに作れっていったんです。で、任天堂に行って、どうせ死んでるなら嫁に頂戴って、交渉したんです。

植山：実はほとんど遊べるくらいまで作ってから任天堂に行ったんですよ。

※以前の作品とマップやヒミツの事以外で変わったところは？

植山：ほとんど変わってないです。ユニットとかをいじると、他も全部いじらなきゃならないんで。だから、次の機会があったら全面的に見直しをかけたいと思ってます。そういう意味で、今回の2本がこのシリーズの最終バージョンになる可能性もありますね。

植山さんの仕事場には参考用のプラモデルがいっぱいだ

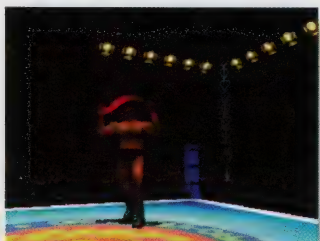
闘魂炎導2

TOHKONROAD2

タイトル	闘魂炎導2
発売元	ハドソン
発売日	98年12月
価格	未定
容量	未定
ジャンル	スポーツ(プロレス)
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

1998年1月4日。東京ドームで長州力の引退試合が行われたその日、店頭に1本のプロレスゲームが並んだ。タイトルは『闘魂炎導』。日本中のプロレスを愛するN64ユーザーを熱狂させたあのゲームが、再びぼくらのもとに帰ってくる！燃える闘魂とプロレスゲームの楽しさを伝えるために！

闘魂炎導がもっと熱くなって帰ってくるぞ!!

…というワケで今回新登場の『闘魂炎導2』。タイトルをみればわかるとおり今年の1月に発売された『闘魂炎導』の続編というわけ。新日本プロレスの選手たちが実名で登場しているということで、プロレスファンのキミならもちろん遊んだことはあるよね？。今回の『闘魂炎導2』、パート2と名乗るからにはもちろん、前作のシステムを踏襲しつつ、さらに進化・さらに熱いプロレスゲームとなっているのだ。このシリーズで一度遊んでみればプロレスファンなら大満足、あまりプロレスを知らない人でも、プロレスに興味がわいてくるんじゃないだろうか。具体的に『闘魂炎導2』がどう進化しているかについては右にまとめてみたからそっちを見てくれ。

とにかくリアルでかっこいい選手の動きが魅力なのだ！

「選手本人の声も入っちゃうぞ！バカヤロー！」ってわけ

2はこんなに進化した!

TOHKONROAD2

闘魂炎導

1）新日本プロレスの選手16人(隠しレスラー含む)が実名で登場。
2）全ての技を返すことができる
3）「ラーニング機能」でキャラクターを鍛え、自分のタッグパートナーにして闘わせることができる。
4）IWGPモードで優勝するとコントローラパックにチャンピオンベルトがセーブされ、防衛戦やダブルタイトルマッチを行ってベルトの価値を高めることができる。

EVOLUTION(進化)

闘魂炎導2

1）選手数は20人以上（隠しレスラー含む)。
2）返し技、ラーニング機能を強化。もちろんチャンピオンベルトも健在。

さらに…
☆ポリゴンプロレスゲームで初めてコスチュームを着た状態で入場シーンを再現。
☆新モード「MVP」モードと「シャッフル」モードを追加。

新システム、新キャラを大紹介!!

札幌で聞いてきたぞ!

TOHKONROAD2

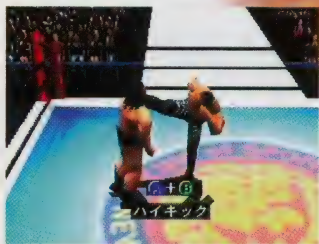
『闘魂炎導2』の気になる中身。せっかく札幌までいったんだから聞いてこないわけにゃあいかないでしょう。もちろんディレクターの西谷さんにお話を聞いてきているのだ！ そこで今回は、西谷さんのコメントを交えながら、『闘魂炎導2』はどのへんが変わってるかを紹介してみよう。

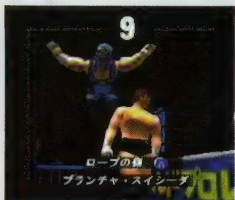
西谷衆一郎さん

『闘魂炎導2』のディレクター。今回のゲームが前作からどう進化したのかをお聞きしてみた。

新キャラ多数登場!

TOHKONROAD2

『闘魂炎導』では登場するレスラーの数は、最初の段階で13人と、ちょっと少な目だった。しかし、今回は登場する選手は20人以上となっているのだ。しかも増えた選手の大半はジュニアの選手だぞ。

山崎一夫のハイキックが、相手の顎にバシッと決まった!

西村と藤波の入場！ ちなみにこれはタッグマッチの画面

サムライが飛んだ! こういう派手な飛び技もジュニアの魅力だ!

もちろん前作の選手も再登場!

西谷さんの一言「新キャラ」

前回ではジュニアはライガーしかいなかったんで、主にジュニアを増やしてみました。今はまだ秘密ですが、××選手とか△△選手なんかも隠しで出すかもしれませんね。

MVPモードで巡業も

TOHKONROAD2

『2』から追加された新しいモード。誰か1人選手を選んで、年間スケジュールに沿っていろいろな会場で試合をこなしていく。その試合でいい成績をおさめていけば試合の順番があがっていき、最終的にドーム大会でメインイベントをはり、MVPをとるのが目的。

このメニューをみるとどんなモードがあるのかわかるぞ

西谷さんの一言「MVP」

ただ単に勝てばいいってワケじゃなくて試合の内容も評価されます。スケジュールの中にはG1のシリーズなんかもありますんで時間をかけてゆっくり遊んで見てください。

技を入れ替えてみよう!

TOHKONROAD2

もう1つの新しいモードはこちらの「シャッフルモード」だ。これは、元になる選手を選び、その選手に別の選手の技をおぼえさせるというものだ。つまり、2人の選手の技を「シャッフルする」というわけだね。これによって、自分の好きな選手に好きな技をおぼえさせて、自分なりのオリジナルに近い選手が作れるようになるのだ。意外な選手が意外な攻撃をしてきたりするとビックリするし、試合も展開が予想しづらくなって、よりおもしろくなるかもしれないね。

飛び技を使う橋本!? なんていう一見無茶な組み合わせだってできるぞ

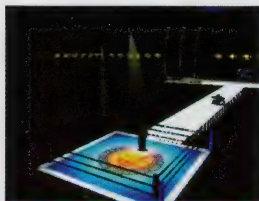
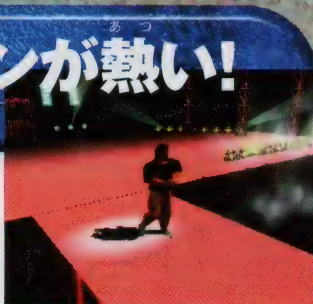
西谷さんの一言「シャッフル」

オリジナルキャラを作りたいっていうのがあったんですけど、実在の選手を使うって前提で、技とか音楽とかきっちり全員分作ってるんでキャラクターを最初から作れるようにしようとすると中途半端になっちゃうんですよ。だからそこまではやらないで、2人のレスラーをシャッフルするという形にしたんです。

今回も熱く燃え上がれっ!!

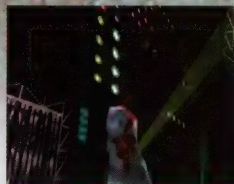
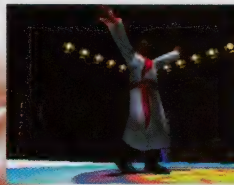
入場シーンが熱い!

TOHKONROAD2

『闘魂炎導2』のセールスポイントの1つは派手な入場シーンだ。それぞれの選手が、おなじみの入場コスチュームで登場してくるぞ。この演出はポリゴンプロレスゲームとしては初めてだ。

こんなかんじで選手は入場コスチュームを着て花道を歩いてくる

この花道を入場してくるのだ

ひたすらハデハデで、とにかくかっこいい蝶野の入場シーン!

■アントニオ猪木の入場シーン!

おっと、いよいよ猪木の登場だ!

花道を歩いてくる猪木!

もちろんコスチュームだって!

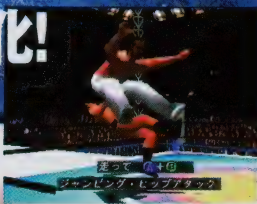
西谷さんの一言「入場シーン」

今回は入場シーンには凝ってますんで、ここは絶対に見てもらいたいですね。いままで3Dポリゴンのプロレスゲームでは入場コスチュームを着て入場してくるっていうのはなかったんですけど、今回はちゃんとコスチュームで作ってます。もう1月4日のドーム大会の雰囲気そのまんまですよ（笑）。ちゃんとナレーションなんかも入りますしね。

返し技も進化!

TOHKONROAD2

前作で好評だった返し技システムは、もちろんこの『闘魂炎導2』でも健在だ。しかも前作よりバリエーションが大幅に増えているぞ。また、メニューから技表をみることもできて、自分の使うキャラクターがどんな技を出せるのか確認できるようになっている。

な技をガシガシ……もいいが…

やっぱし返し技の応酬ってのもいいね

試合が盛り上がる!

TOHKONROAD2

もちろん試合のほうも、豊富な技とリアルな動きでガンガンもりあがっていくぞ。今回も1人プレイ、2人対戦、タッグマッチ、そしてバトルロイヤルで遊ぶことができる。また、前回はいなかったレフリーも登場していて、さらにリアルになっているぞ。

…グはもちろん協…可

バトルロイヤルで盛り上がろう!

札幌直送インタビュー　バトルインタビューin札幌

西谷さん、広報の藤原さんと対戦中の64ドリーム取材班

※今回はシステム的にはどのように変わってますか

西谷：試合だけに関して言えば基本は変わってませんが、バージョンアップはいろいろしてます。たとえば会場がドームタイプと、国技館タイプと、地方の会場があって、ドームでは花道があって花道で闘えたりできます。

※前作のチャンピオンベルトは？

西谷：残念ながら使えないんです。今回はJrのベルトも用意してます。

※今回見せたいものは

西谷：入場シーンです。今回は凝りました。それと、4人同キャラで対戦ができるんで4Pカラーまで用意してます。4Pカラーで前の武藤も使えます。

※技については

西谷：大谷だけのために「顔面ウォッシュ」作ったりして、各選手の個性ある技をいろいろ作ったんですよ。もしかしたらこれ買った人も全部の技はなかなか見れないんじゃないかな。

この時点でもけっこう選手の動きはよくできていたぞ

タイトル	Let'sスマッシュ
発売元	ハドソン
発売日	10月9日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

スポーツの秋といったらこのソフト! N64初のテニスゲームいよいよ発売!

秋のスポーツはテニスで決まり!Let'sスマッシュ!

秋。そう、それは読書、芸術、食欲…、じゃなくてスポーツだよね。このゲームは程良くSD、程良くリアルなので、本格志向のテニスファンから、テニスしらずの初心者まで楽しめる『Les's スマッシュ』ならなおさらよし。今回は、発売も近いので、ちょこっと攻略に近いポイントをおしえちゃうよ。みんなお楽しみの着せ替え情報もいろいろ載せちゃうので、しっかり勉強してね。

着せ替えが楽しいのでついつい夢中!

トーナメントモードも白熱するぞ

目指せ!世界ランキングNO.1

ノーマルモードのトーナメントでは、ランキングがあるんだ。大会をどんどん勝ち抜いて、世界ランキング1位を目指そう。じっくりプレイの上級者向け!

はじめはランキングも最下位

4つある大会会場は全部で

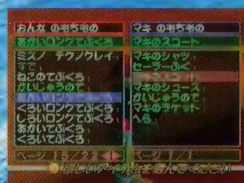
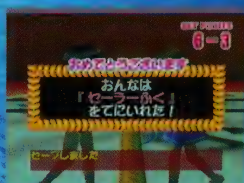
決勝戦は3セットマッチで～

チャレンジモードでアイテムゲット

チャレンジモードのミニゲームや対COM戦などで勝利すると、着せ替えアイテムが手に入るぞ。総数はなんと197個! 着せ替えだけでも結構楽しいぞ!

ミニゲームで高得点を狙おう

アイテムを賭けて試合をする

勝てばアイテムが手に入るぞ

札幌直送インタビュー できればシリーズものにしたいですね。

ディレクターの池田淳さん（右）と開発の菊池賢次さん

編：着せ替えをやろうと思いついたきっかけは？

菊池：スタッフの中の若い奴がコスプレ好きで、そいつがよそとは違うのがやりたいってことで「こういうのはどうでしょう」といったらスタッフで盛り上がりまして、そのまんま入ってしまいました。

池田：ふつうのテニスだったらありきたりのことしかしなかったと思うんですよ。もっとちがうことがやりたかったんです。で、その結果こうなったんです。なぜメイドの服があるのかわかんないですけどね（笑）。

編：作られたチームのみなさんテニスはやられるんですか？

菊池：実は1人しかやらないんです。

池田：実際に形になってから社内のテニスをやる人間にやってもらって、その意見を取り入れるようにしました。

編：読者へのメッセージを。

池田：テニス好きの方はほっといても遊んでくれると思うんですよ。好きな方はトーナメントモードで、世界ランキングの1位を取るまでやりこんでほしいですね。トーナメントで優勝すればアイテムが取れたりして強くなりますから。で、普段テニスをやらない方には着せ替えの方を重点的に遊んで欲しいなと。対戦でアイテムのやりとりとかできますから。そこで熱くなってもらいたいです。

きせかえで効果がUP!

自分で作ったキャラクターを自由に着せ替えできるのはもうしってるよね。この着せ替えには、見た目が変わるだけじゃなくって、セットとして着せ替えするといろんな効果がでてくるものもあるんだ。下にある条件となるアイテムさえ身につけていれば、指定以外の位置に何を装着してもOKだ。

サンタセット

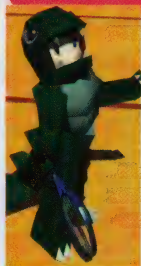
アイテム
サンタの帽子・服・ズボン・靴

効果
氷（裏コートの氷原コート）ですべらない。

コーチセット

アイテム
コーチの服・ズボン・靴・ラケット

効果
コントロールが良くなる。ストロークが強くなる。

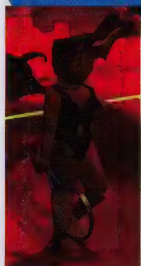
怪獣セット

アイテム
かいじゅうの頭・服・ズボン・足・手・しっぽ

効果
マグマに当たっても平気。ストロークが強くなる。フットワークが鈍る。

天使セット

アイテム
ウェディングドレスの上、ウェディングドレスの下、天使のはね、天使の輪

効果
氷で滑らない。コントロールが良くなる。

悪魔セット

アイテム
水着の上、水着の下、悪魔のはね、悪魔のつの

効果
マグマに当たっても平気。ストロークが強くなる。

猫セット

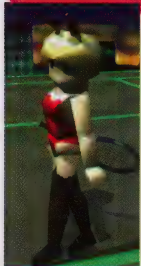
アイテム
ねこの服・ズボン・足・手・しっぽ・みみ

効果
フットワークが速くなる。氷で滑らない。

体育セット

アイテム
体操服、ブルマ or コーチのズボン

効果
コントロールが良くなる。ストロークが速くなる。

バニーセット

アイテム
うさぎのみみ・しっぽ、ワンピースの水着 or えんびふく（上）、ハイヒール or マレイラの靴

効果
フットワークが速くなる。

紳士セット

アイテム
シルクハット、燕尾服の上・下、白い手袋 or ロングの手袋

効果
挑発、ガッツポーズをさせないようにする。

キャラクター紹介

サトシ
すばやい動きとバランスの取れたショットが魅力の将来有望な若手エース。

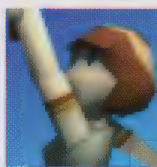
ギーナス
パワー不足だが、正確なショットを武器とする最小年の頭脳派プレイヤー。

ワジー
バネとパワーを生かしてねばり強くプレイ。前後のダッシュに優れたネットプレイヤー。

マキ
全ての力が平均的に優れているスタープレイヤーだが、これといった武器はない。

デッカー
地道な努力を続け、今やハイレベルなトッププレイヤーとして知られる。

ピラフ
ハイレベルで華麗なプレイで、生きながらにして伝説となりつつあるテニス界の女王。

サンパレス
才能はあるが努力を嫌い天性のプレイをする。体力はないがサーブスピードは世界一。

シェリア
鍛え上げられたパワフルなボレーと、高さのあるロブは男子選手をも手こずらせる。

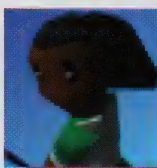
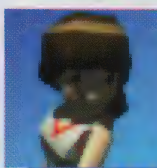
ケオティ
強力なスピンをかけたボレーで相手を翻弄し、「ネット際の魔術師」と呼ばれている。

チンギス
タイミングと力の使い方で、無駄な動きを省いたスピードのある無敵のストロークを持つ。

コッチカネ
ストロークプレイを嫌い、スマッシュを決めることを芸術の域にまで高めた男。

ロージア
移動スピード、サーブのスピードは男子選手顔負け。スピードの速さは天下一品の選手。

ウィンギル
技術力よりパワーで押し切るプレイヤー。パワーの乗ったストロークやスマッシュは強力。

ヨーシャ
「歩くテニスの教科書」と呼ばれるほどプレイ全体に完成したスタイルを持つ。

アーリー
下半身が強く、ねばり強いプレイ。安定したストロークやスマッシュに定評がある。

フェミナ
足は遅いが、どんな玉にも飛びつく。コントロールとスピンのバランスはバツグン。

パンダ高校青春白書 ゲッターラブ!!

キャラクター人気投票開催!!

このコーナーでは『ゲッターラブ!!』のゲーム内容以外の部分を紹介していくぞ。73ページでもお知らせしたように今月から「『ゲッターラブ!!』キャラクター人気投票」を開催するのだ。投票の対象となるのは、72ページ～73ページで紹介した7人。❶好きなキャラクターの番号と名前、❷それ以外に気になるキャラクター1人の名前、それから❸キミの住所、氏名、年齢をハガキに書いて下のあて先まで送ってね！応募した人の中から抽選で何名かに、とんでもなく素晴らしい賞品（くわしくは来月以降発表だ！）をプレゼントするぞ！どんどん応募してね！

応募方法

あて先は下の通り。締め切りは特にないけど、来月号の集計分は9／31到着分までね。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「ゲッターラブ人気投票」係

ハガキの書き方はこれを参考にしてね！

❶2 森村 雫
❷金剛寺麗香
❸東京都パンダ区
レッサーパンダ
×-△-◇
パン田パン一(64)

特報!! ～これからのゲッター～

実はこの『ゲッターラブ!!』にはすごい計画がある。それは、オーディションで7人のキャラクターそれぞれのイメージにあった女の子を選び、その7人でアイドルユニットを結成、CDアルバムを発売してしまうことだ！このオーディションの模様は来月、このコーナーでお伝えするぞ！ また、来月からモノクロページ内にも「チェンジ！ゲッターラ部」を設立！このゲームのより楽しい遊び方を考えていくぞ。

『スターソルジャー バニシングアース』高橋名人杯争奪スコアアタックキャンペーン結果発表

ノーマルモード入賞者

順位	住所	名前	年齢	得点	ヒット
1位	東京都	酒井裕晶	25歳	999,999,999	20,005
2位	千葉県	中尾昭彦	24歳	999,999,999	20,004
3位	高知県	鳥形尚生	20歳	865,136,704	20,003
4位	石川県	畠山真二郎	22歳	755,626,306	19,448
5位	京都府	堀江要介	28歳	734,483,553	20,001
6位	東京都	鈴木健二	18歳	677,329,732	18,786
7位	京都府	渡辺武志	23歳	666,897,967	14,581
8位	熊本県	石山秀和	21歳	637,786,593	14,232
9位	愛知県	五十嵐公一	29歳	622,531,780	15,625
10位	愛知県	青山誠	26歳	600,138,420	15,778

5分間モード入賞者

順位	住所	名前	年齢	得点	ヒット
1位	千葉県	中尾明彦	24歳	235,773,391	20,003
2位	東京都	清水隆弘	27歳	234,690,793	20,003
3位	京都府	渡辺武志	23歳	233,676,896	20,002
4位	石川県	畠山真二郎	22歳	230,939,448	20,004
5位	神奈川県	沼崎弘貴	23歳	230,404,812	20,004
6位	愛知県	青山誠	26歳	227,665,145	20,005
7位	岐阜県	水野隆	25歳	225,563,151	20,004
8位	静岡県	伊藤浩二	22歳	224,435,965	19,416
9位	東京都	酒井裕晶	25歳	223,649,087	20,005
10位	愛知県	芳村好信	22歳	209,880,642	20,002

2分間モード入賞者

順位	住所	名前	年齢	得点	ヒット
1位	京都府	渡辺武志	23歳	43,542,064	17,015
1位	神奈川県	沼崎弘貴	23歳	43,542,064	17,015
3位	東京都	清水隆弘	27歳	43,517,564	17,008
4位	石川県	畠山真二郎	22歳	43,500,068	17,003
5位	石川県	小竹茂則	21歳	43,495,068	17,005
6位	千葉県	中尾昭彦	24歳	43,472,084	16,995
7位	東京都	鈴木健二	18歳	43,402,612	16,984
8位	福島県	我妻広明	22歳	43,240,724	16,958
9位	東京都	渋谷英毅	24歳	43,240,676	16,837
10位	東京都	鈴木孝司	20歳	42,998,640	16,891

入賞者には「高橋名人のスターソルジャー攻略ビデオ」をプレゼント！
各モード1位の人には高橋名人自らが賞品を届けに行くぞ！

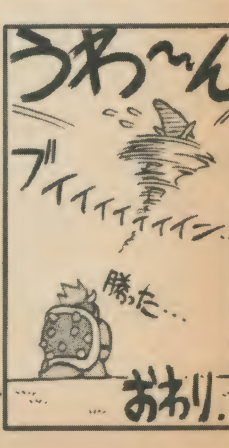
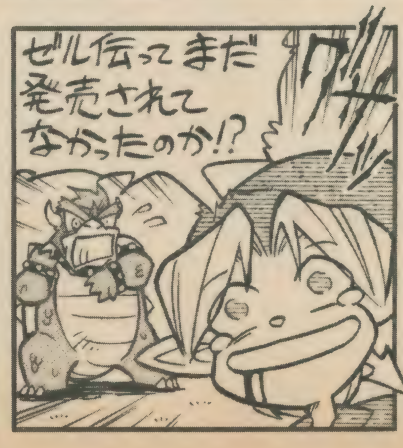
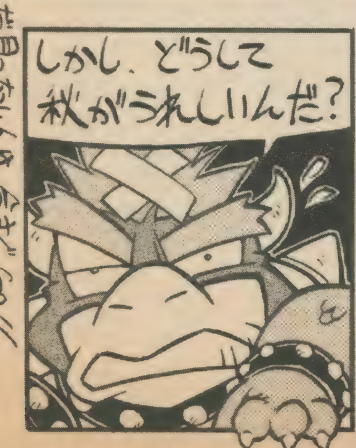
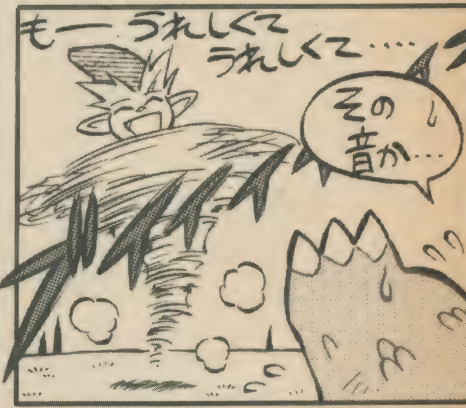
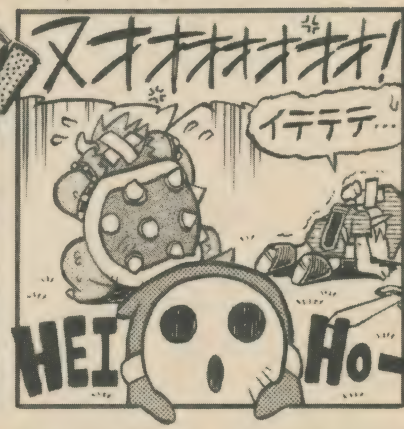
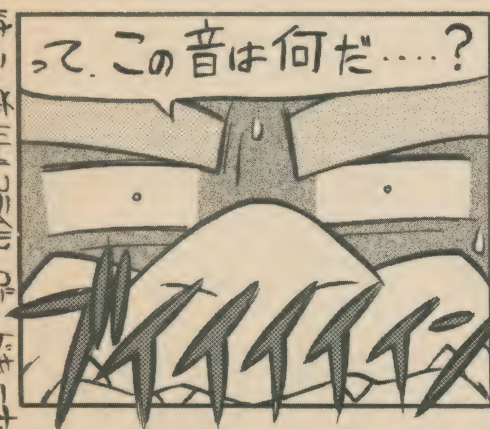
「ハドソンのハイスコアを越えろ!!」結果発表

5分間モード部門

石川県：畠山真二郎
京都府：渡辺武志
岐阜県：水野隆
千葉県：中尾明彦
東京都：吉田幸宏

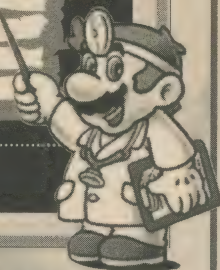
2分間モード部門

東京都：渋谷英毅
京都府：渡辺武志
東京都：鈴木健二
神奈川県：沼崎弘貴
福島県：我妻広明

上記入賞者にはハドソンオリジナルグッズをプレゼントするぞ！

●今月の2周年記念用の読者プレゼント用のサイン色紙は超貴重!!編集部がほしいくらいですわ。いやマジで。

そんな中植せんせーに励ましのお便りを 【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-1364ドリーム『なぬDD』係り

デス仙人のゴリラでもわかるN64教室

第17講：TFT液晶、ハイレゾ

今回はちょいと64以外の話題も。来月発売が予定されているゲームボーイカラーの液晶画面についてと、時々耳にするハイレゾとはどういうモノなのかを勉強してみたりなんかしちゃいましょうかの。

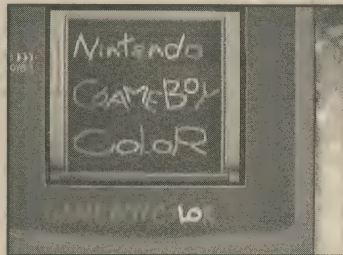
質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室まで」おハガキ下さい、じゃよ！

Q GBカラーのTFTカラー液晶は、なにか特別なものなんですか？

千葉県／TAKUMIさん

特別なものです。カラー液晶には、大きく分けてDSTNとTFTという2つの方式がある。TFTのほうは残像が少ない、発色が美しいなどの特長を持ち、現在の主流になっている。低価格だけがとりえのDSTNは、だんだん姿を消しはじめているようじゃ。そんなTFTカラー液晶は、パソコン用液晶ディスプレイや、ノートパソコンの画面に広く使われておる。カーナビの画面なんかもそうかの。未成年の読者諸君には縁が無いかもしれんが、パチンコ台の役物の画面なんかに使われておったりもします。というわけで、TFTカラー液晶自体は、さほど珍しいものではない。

では、ゲームボーイカラーの液晶画面はどこが特別なのかというと、「TFT」の前に「反射型」という文字がつくあたりが特別なんじゃ。「反射型TFTカラー液晶」ってわけね。これは、画面に入ってくる光を反射して、画像を見せるという仕組みのものなのじゃ。従来のTFTカラー液晶では、液晶画面の裏側でライトを点灯させ(バックライト式じゃな)、その透過光で画像を見せておる。ここ、誤解せんでくれな。「TFTカラー液晶が」ではなく、「反射型TFTカラー液晶が」バックライトを必要としないのじゃ。反射型は、バックライトがない分消費電力が少なくてすむので、電池駆動のゲームボーイにはうってつけってわけ。まだパソコンの分野でもそれほど使われていない、かなり新しい技術じゃよ。ちなみにゲームボーイカラーでは、32000色中56色を同時に発色することが可能となっておる。これは初代ファミコンと同じ程度の数値じゃ。

カラーばかりに興味を引かれるが、TFT液晶の「残像が少ない」という特長もチェックしておきたい。スクロールするアクションゲームなどでは、残像が激しくて目が疲れ、頭痛がしてきたりしたものじゃが、ゲームボーイカラーではそういった目の負担が軽減されるのも嬉しいところじゃよ。

これがE3の時に公開されたGBカラーの画面じゃ。モノクロじゃ良くわからんかもしれんが、非常にきれいな画面じゃよ（122ページ参照）

Q ハイレゾって何ですか？

栃木県／皮下注

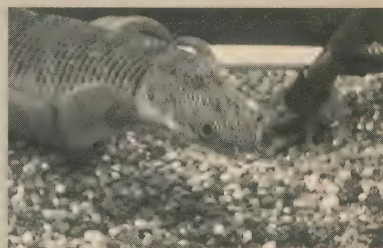
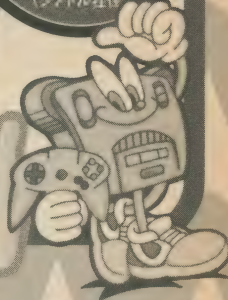
画面の表示に関する用語で、ハイ・レゾリューション(High Resolution)＝高解像度表示のことです。えー、難しめの話になります。すんません。

普通の家庭用テレビは、走査線が480本(有効数)、水平解像度が約320本、垂直解像度が約450本。要するに、横に320個、縦に450個のドットを表示する性能があるということを意味しておる。で、ここで言うハイレゾは、その320×450ドットの表示性能の限界を超えた表示のことを差す。N64(SSやPSもそうじゃが)の画面表示は最大640×480ドット。テレビの表示限界を超えた数値じゃな。どうやってそれを表示するかというと…。

テレビでは、480の走査線を1本おきに、奇数240本と偶数240本を1/60秒ごとに切り替えて表示している。「秒間60フレーム」は、この辺に関わるわけじゃな。まあそれは置いといてじゃ、つまり1/30秒周期で1枚の絵を表示しているんじゃ。で、普通320ドットしか出せないところを、640ドット出すには？　奇数320ドット(1,3,5…～319)、偶数320(2,4,6…～320)ドットを同時に表示すると、見た目は640ドットになるのじゃよ。でも、同時表示なんてできるの？　できません。実際には、1/30秒の周期ごとに、奇数ドットの画面と偶数ドットの画面を入れ替えて表示しているのじゃ。そうすることで、擬似的な高解像度表示を行なっておるというわけ。割と無理矢理な表示方法なので、独特のちらつきを目で確認することができるぞ。

ウハハハ、やっぱり難しくなっちゃいました。すまんのう。まあ「精細な画面表示」ってことでええんじゃないでしょうか。

今月のデス仙人

今月は2本ともわかりにくい話じゃったのう。わかっていただけましたかしら？　さて、引っ越しを考えてます。4月に結婚したわけじゃけども、独身時代から借りてる部屋にそのまま住んでるんじゃが、これが6畳一間でのー、せまいのなんのって。おまけに2人住むのは契約違反じゃし。大家さんにバレんうちに退散せんとイカンとも思いましてのう。都心部にいい物件持ってる大家さん、部屋世話してくれませんか？　できれば家賃は安く。家賃滞納しない優良な店子ですよ（←誌面の私物化の例）。って契約違反する店子のどこが優良なのじゃボケ。

⬆うちのペット紹介。愛くるしい瞳の彼女の名はポリアンナ、古代魚です。ペットに厳しい都会の部屋事情でも、魚ならOKじゃね

第19号 シアトルにタイガーウッズがやってきた

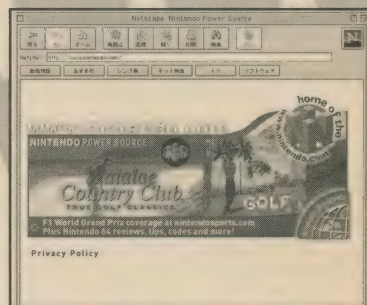
今年の夏は皆さんどうでしたか？　こちらはエルニーニョの影響も他の地域ほどはなく、トマトの値段が高いぐらいで比較的平和な夏でした。が、ひとつ、言わねばなるまい的な出来事があったのでご報告いたします。何と! 私の家のご近所さんに、あのタイガー・ウッズ選手がやって来たのでした。

ちゃんと説明しますと、実は、全米プロゴルフ選手権（PGA Championship）という権威のあるゴルフトーナメントが、家から歩いて行ける距離にあるゴルフ場で開催されたのです。この試合のコースに選ばれるだけでも名誉な事だといわれており、町全体がすっかりお祭り騒ぎになってしまいました。わずか4日間のこの試合のために5年も前からゴルフ場（レドモンド市内にあるサハリーカントリークラブ）は整備を始め、1年前から近所の道路や駐車場を整え（信号が2ヵ所も増えた）、半年前には付近の住民の皆様に市からのご通達がとどき、1カ月まえにはローカルテレビの取材車でごった返すという何ともすごい騒ぎになっていったのであります。隣りの空き地には「パーキング1日20ドル」なんて看板が建ってるもんだから、思わず私も庭に看板たてそうになっちゃいましたよ、まったく。実は、私もそこで何度かプレイしたことがあるし、日本から丸山プロも来るって聞いていたので、とっても楽しみにしていたんです。

そういえば、任天堂アメリカの荒川社長はここの会員なので試合を見にいかれたかも。ご夫婦してゴルフの腕前はシングルで、すっげ～上手なのです。それにゴルフカートなんて使わず自分でクラブセットを担いでまわっているそうです（やはりアメリカのトップは健康に気を使っているんですね）。

試合のほうはお天気にもめぐまれて大きなトラブルもなく無事終了したのですが（優勝はビジェイ・シン選手）、ラジオの生放送でストリーキングを予告した青年が実際に裸でコースを突っ走ったのが印象的でありました。友達はその放送を聞いて「う～ん、シアトル」と感心（?）しておりましたが、そんなシアトルが私も大好きです。

実は、今アメリカは結構なゴルフブームです。5、6年前までは予約など必要のなかったパブリックのコースでさえ、いまでは何週間も前に予約を入れないとプレイできません。以前は会社の帰りにちょっとハーフ（5時に仕事が終わると日が暮れるのは9時過ぎなので十分回れてしまうのであります）という気軽さでしたが、最近では料金が安いせいか、近所の中坊（中学生ぐらいの男の子）が友だちとプレイしに来るのでいつも混んでいます。あのくらいの年からやってればゴルフもうまくなるはずだよネ。日本のゴルフ場も、子供たちがプレイできるようにならないといけないよね。シニアでは「世界の青木」ががんばっててこちらでも有名だけど、その次の人材が早く出て欲しいものです。

N64のソフトも、いまイチ押しなのは『ワイアラエ　カントリークラブ』というシリーズもの。「Waialae」というハワイのオアフ島にあるきれいなコースをそっくりゲームに移植した、以前から人気のゴルフゲームです。いままでは、お父さん世代が中心となってプレイしていたゴルフソフトですが、この感じで行くと、子供達にまで広がっていきそうです。インターネットの任天堂のページでも最初のページでこのソフトが紹介されていますし、『バンジョー』の次はこのソフトが注目株ですね。あいかわらず人気の高い『バンジョー』ですが、今ではどこのソフト屋さんでもデモプレイに群がる子供たちの光景がみられます。先日、早く帰りたいお父さんと、『バンジョー』で遊んでいたい子供たちのやり取りを見て、「デモのモニターをもう1台増やしてゴルフゲームをお父さんがプレイ出来るようにしたらいいのに」って思ったんです。親子がならんでゲームしてるのってイイ感じでしょ。丁度、N64本体も値下げしたところだし（ハード本体は129.95ドル。また、何でも安売りみたいなストアでは、本体、コントローラ、それに『ディディーコングレーシング』とのパック販売で179.99ドルで店頭販売しています。いまちょうど、“Back to school”で、文房具や子供を対象とした製品のセールの時期なんだけれど、それにあわせてかゲーム業界も夏休み最後の大安売り状態になっております。ここでプレステとハードで対抗しておいて、クリスマスの『ゼルダ』待ちって感じかな、今年は。う～ん。

←現在の任天堂アメリカのホームページのスタート画面。期待と人気の高さがうかがえるよね http://www.nintendo.com/

	今月のTOP10
1	Banjo-Kazooie
2	WWF Warzone
3	All-Star Baseball '99
4	GoldenEye 007
5	Mortal Kombat 4
6	Super Mario 64
7	Mission:Impossible
8	F-Zero X
9	Star Fox 64
10	Kobe Bryant in NBA Courtside

←ニンテンドウパレスという人気の64ファンのホームページより

●はみだしフォーラム
Q 編集部の人はみんなN64を愛していますか?(岐阜県・知りたい?)さんより
A あったりまえじゃん! みんな超ラブラブな関係だぞ。そんでもってこれからもず〜っとそうありたいと思っているのさ

読者の手紙から
N64フォーラム

ヤッタ! ヤッタ! ヤッター!! 『ゼルダ』の発売日が決定したぞ!!
これでようやく寝苦しい夏の夜とおさらばするとともに、すずしい秋の夜長に
新しい冒険を夢見ながら眠りにつけるってぇもんじゃないですか。本誌2周年号で
こんな嬉しいニュースをお伝えできるなんて、みなさんどうもありがとう(うれし涙)。

『ゼルダ』にもっと期待しよう
長崎県・長峰悠介

昔、ファミコンのゲームはグラフィックや音楽がシンプルだった。しかしそれでも十分面白かった。それはゲームの質が良かったからだ。ユーザーは、グラフィックや音楽はそれで当たり前だったから、雑誌でチェックしたのはゲームの質だった。しかし今は逆で、ユーザーがチェックするのはまずグラフィックだ。ゲームの質は二の次。ストーリー、グラフィック、音楽の良いRPGなら軽く百万本売れる時代なのだ。

『ゼルダ』…。どうだろう、グラフィックの良さばかり注目してないだろうか。読者の評価もほとんどそこにある。そういう人は、某ハードのムービーをほめる人と同じなのだ。少し反省して欲しい。『ゼルダ』のグラフィックは確かにスゴい。しかし、本当にスゴいのはこれが動くということなのだ(水面から反射する光とか)。そういう動きのあるグラフィックというのは、よりプレイヤーをゲームの世界に引き込んでくれる。システムについても、オートジャンプやBボタンの状況で変わるアクション等、他とはちょっと違うものがある。こういったところに、もう少し目を向けよう。

僕が期待しているもののひとつに馬の操作がある。まさか3Dスティックで直接グリグリ動かさないだろう(そうだったら、ガーン!)。プレーヤーが動かすのはリンクで、リンクを媒体として馬を操作する。馬は生きているから、ニンジンとか近くにあったら、言うことを聞かずにそっちに行くかもしれない(そこまでしないかな。したらうれしいけど)。もう、乗馬ゲームなのだ。

このように『ゼルダ』には多くの「期待」できる要素がある。10月号の中尾君、簡単に世界一のゲームになろうとしているとか言うなよ。君だけじゃない。多くの人がもっと『ゼルダ』に注目して、もっと期待して欲しい。任天堂にプレッシャーをかけて欲しい。発売延期にならない程度にね(笑)。

『オウガ3』大期待のわけ
奈良県・熊谷幻斎

みなさんはご存知でしょうか? ニンテンドウパワー版『伝説のオウガバトル』に、オリジナル版にはなかった途中セーブ機能が追加されているということを。オリジナル版が発売された当時、やりかけのステージを途中でセーブできないことが批判の対象になり、「良くできたゲームなのにこの点だけが惜しまれる」というのがその頃の一般的な評価だったことが思い出される。しかし今回、ニンテンドウパワーに収録されるにあたって、クエストはその点をちゃんと修正してバージョンアップしてきたのだ。これはちょっとした驚きだった。クエストが『伝説のオウガバトル』を単なる旧作として見ているのではなく、今でも十分通用するゲームだという強い自信と誇りをもっているからこそ、この時期になってからバージョンアップしようかという気にもなるのだろう。他のメーカーも、この姿勢をぜひ見習ってほしいものである。

一方、最近ひとつの有名RPGが、書き換えリストから消えてしまった。本体のバージョンによっては動作しないことがあるという説明がされていたが、本当に修正の全くきかないような不具合なのだろうか? いつかきっと書き換えようと楽しみにしていた者としては、何とか修正してくれないだろうかと思うのだが…。メーカーにしてみれば、新しいゲームを作るのに忙しくて旧作になんか構ってられるかということかもしれない。しかし、一方でちゃんとバージョンアップしたものを出してくれるメーカーもあることを思えば、納得がいかないのも確かである。

いずれにせよ、このことで僕のクエストに対する評価は急上昇した。いつまでも自分たちの作ったものに対して目配りを忘れない彼らが作った『オウガ3』には、期待しないわけにはいかない。メインのゲームデザイナーが変わったぐらいで、たいした影響はないだろう。

戦いを見て
大阪府・トノサマキント

64マリオスタジアムでのポケモンバトルを毎週見て思うことです。「あぁ、どのチームも似たような戦い方だなぁ…」と。どのパーティーを見ても、スターミーやゲンガーばかり…。彼らが覚えている技も10万ボルト、ふぶきと、ほとんど決まっています。こんな戦い方をして楽しいのでしょうか? 確かにスターミーは色々な技を覚えられて、水とエスパーの属性を持っているため小回りがきくし、最強といわれるエスパータイプに有利。ゲンガーもノーマル属性の技が全く効かないという長所を持っています。しかしこれらのポケモンを使っての「勝てばいい」という考え方は、私は余り好きではありません。決してその考え方がいけないというわけではありませんが…。時にはこういったポケモンに頼らなければならない場合もありますが他にも個性を持った、使いようによってはとても強力なポケモンもいるのでは? いえ、全てのポケモンがそうなのかもしれない。スピアーは強力な虫属性の技を持っているし、外見もカッコ良くて個人的にも大好きなオニドリルはドリルくちばしが超強力。オウムがえしは相手の強さを生かした技。ゴローニャは水タイプにあたるとダメだけれど、多彩な技を覚えるし、

いざとなった時の爆発技も覚えることが出来ます。サンダースの様な電気属性を持ったポケモンがいると、どんな水ポケモンが来ても平気です。彼らが無視されていると本当に腹が立ちます。「勝てばいい」という考え方を持った方々にお聞きしたいことがあります。人とは違った戦いかたをしてみたいと思ったことはないでしょうか。弱い弱いとバカにされているポケモン達の真の強さを見せつけてやろうとは思わないのでしょうか。もし良ければもう一度考え直してみてください。

64DDの発売はいつ

広島県・岡田倫明

私も64DDに対して、岡田幸久さん（10月号）と同意見です。64DDはN64普及の起爆剤になると思います。N64の真の良さを具体化しましょう。

64DDに実現してもらいたいことは沢山あります。書き換えを生かしたゲームはもちろん、『パワプロ』の演出ディスクやJリーグの今まで1年ごとのデータを入れたディスクといった追加データディスクを発売してもらいたい。こういったゲームが出来るのかどうか不安ですが、とにかくもうそろそろ発売日を決めてもらいたいと思います。今のところ、来年の3月頃までなら大丈夫だと思うので、その頃には普及台数に関係なく発売して欲しいと思います。

僕が「スーパーマリオ64」を手に入れた経緯

山口県・佐野冬至

当時（小学校3年ぐらいの時？）おこずかいが1日100円だったのを貰わずに、ノートにチェックして4,500円分貯まったら買ってくれるよう親と約束した。もちろんズルして2週間弱くらいで貯めて無理矢理買いに行った。クラスでも「俺、今日『スーパーマリオ』買って貰えるんだ」と自慢すると「いいなぁ」とか「スゲェ」とか言われて、学校が終わるのが待ちきれなかった記憶がある。まあ、今とは使えるお金の状況が違うものの、あの頃は欲しいソフトがあると、もうどうしょうもない感じだった。それくらい魅力的だったってこと。その後そういう気持ちはおさまっていたけど、今のN64の状態ってあの頃に近い気がするんだよね。発売日が待ち遠しいソフトが沢山あってさ（1番の期待は『巨人のドシン』）。

九段下 ホゲホゲれぽーと

BY チョコレート2号

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百字〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●『ゼルダ』の発売日が決まったことを任天堂のホームページで知りましたが、その時は驚きと喜びの気持ちでした。とても楽しみに待っています。（埼玉県・ぴかち）

●今までの発売ソフトの特集はとても良かったです。ソフトを買う参考になります。攻略も早く妙にこだわりを持っているところもあって楽しいです。今後も充実した誌面をつくっていって下さい。（静岡県・お勉強64）

●カプコンがN64に参入してとてもうれしいです。人気シリーズの続編やオリジナルものを出していって欲しいです。（東京都・カズーイ64）

●やっぱり『オウガ』はかっこいいですね。記事を読んでて震えちゃいました。（愛知県・マッハマンボウ）

●初めまして、僕もN64ユーザーになりました。おめでとうございます。あっどうもありがとうございます（寒）。だからこの本を買ったのも初めてです。申し訳ありません。そんな訳で64ドリーム（9月号）のソフト全75本のページはすごく助かりました。（徳島県・松本正司）

●大阪にもポケモンセンターはできないのでしょうか？ 期間限定でもいいから是非なかを見てみたい。（大阪府・椙本勝太）

●2周年おめでとう！ 長い付き合いですね。これからもヨロシク！（東京都・稲垣崇）

●2周年おめでとうございます。3周年めざしてがんばってください。N64買う前から読んでます（最近買ったんで）。（埼玉県・サークルチェンジ）

●10月号のN64大そうじ大作戦を見て掃除をしてみたらだいぶ汚れていたので驚きました。いつまでもN64を大切にしたいものです。（滋賀県・豪血寺ファミリー）

●10月号のN64大そうじ大作戦がすごく良かったです。そのおかげで『SF64』の調子が良くなりました。（東京都・佐々木のじーさん）

●今はポケモンのレベルよりも自分の偏差値上げなアカンっちゅーのに。タマムシ大学なら通るのにー!!（大阪府・M1911A1）

●スミマセン、今回初めて64ドリーム（10月号）を購入しました。しかも「ちびちびスターフォックス」を毎回楽しみにしていて、半年ほどそこだけ立ち読みしていました。これからは毎月買わせて頂きます。三浦ゆうまさん…ラブ。（福島県・佐部ちゃあ子）

●「なみのりピカチュウ」は大ニュースでした。これからコツコツやってみます。GBと『ポケスタ』では個々の強さも違うように思われます。先が読めない。（埼玉県・澤田陽太）

●小学生の娘たちと一緒にN64をプレーしているので、貴誌は子供にも読みやすく、親子で楽しんでいます。9月号の付録だった『ポケモンスタジアム』のデータカタログは、すでにボロボロになるほど愛用しています。（茨城県・ホーカベア）

●N64大掃除大作戦とてもよかった。ツートンコントローラーかっこよすぎ！（沖縄県・Dr.K）

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX番号 03（3230）0675

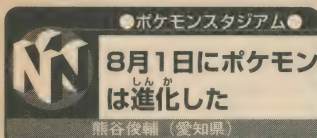
●はみだしインプレ

うちのダンナ、ゲームは好きだと思うけど子供達に負けるのがイヤでゲーム嫌いになりつつある。時間がなくても子供に勝てるソフトってないですか？ 教えて下さい。（富山県・H-T）さん

祝N64ソフト80本エントリー達成!! 祝64ドリーム創刊2周年!! ついでにインプレリニューアルおめでとう。ワーイ！ パチパチパチ。いよいよ第2ラウンドの始まりだぞ!! みんな気持ちも新たに投稿ヨロシク！

●ポケモンスタジアム●

8月1日にポケモンは進化した

熊谷俊輔（愛知県）

1995年2月にポケモンがGBで発売してから約2年半。やっとN64にポケモンがやって来ました。そういえばずっと『ポケモン金』『銀』を気にしていてN64のポケモンは全然興味がありませんでした。しかし、この『ポケモンスタジアム』が8月1日に発売することになり、それ以来ずっと楽しみにしていました。

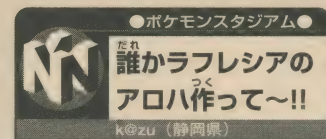
そして発売日に買い、さっそくプレイしてみて思ったのは、ポケモンが皆リアルだし、スタジアムも盛り上がっているし、実況も本格的だし、GBでは出来なかったことは全てN64で出来たと思いました。でも僕が残念だと思ったことが2つあります。それはGBのポケモンをする時にそれだけ今までのスーパーGBの画面と変わらないということと、あのリアルな対戦にポケモンは40匹しか使えないということです。『N64質問箱』の「どうして40匹しかポケモンを使えないの？」という質問に本郷さんは、「対戦を楽しむために厳選したんです」「つまりポケモンリーグのルールをバトルモードに採用しています。なかには対戦には向き、不向きなポケモンがいるわけです」とのこと。そういえば、この40匹を見るとポケモンリーグで活躍し、有名になったポケモンや、人気がある可愛いポケモンが40匹の名誉あるポケモンに選ばれていますね。だから、使えるポケモンを40匹に絞ったんだと僕は納得しました。また、こういったところにも楽しみ方があるんだなと思いました。

そしてN64のポケモンはGBの時と比べると凄く進化したと思います。ポケモンファンの人、そうでない人でも絶対買って損しません。この夏はこの『ポケモンスタジアム』でさらに熱くなりました。

◆まさにこの夏は『ポケスタ』三昧だった読者の人も多いことだろうね。ポケモンリーグのルールに基づいたトーナメントバトルは何かと論議の分かれるところだけど、自分のポケモンの真の実力を知りたいよね

●ポケモンスタジアム●

誰かラフレシアのアロハ作って〜!!

k@zu（静岡県）

携帯機で育成→家庭用機でバトルなんて前代未聞!! それだけに実は発売前、任天堂サポーターの僕でさえ不安いっぱいでした。対戦と図鑑だけ？ とか、たった40匹？ とか、キャラゲーじゃない？ とか。でも、そんな心配はムダだった!! もう、ハマりまくり。バトルが面白いんです。そこであらためて気付いたのが、GB版『ポケットモンスター赤・緑（以下ポケモン）』の斬新さ。

最近のRPGは物語や映像重視で、"戦闘"は単なる時間稼ぎだといわれてますよね？ ストーリーの押しつけっていうか「本当は映画を作りたかった」という制作者の自己満足って感じ（残念ながら）。だったら戦闘ナシのアドベンチャーゲームを作れよって思うよね？ だからいつの間にか戦闘がウザくなってた。そんな時に登場して大人気となったのが『ポケモン』。それまでRPGは独りでコツコツ楽しむものだったけど、友達との交換や対戦する面白さを知ってしまいました。"通信"というモチベーションのおかげで、『ポケモン』は全然苦痛じゃない。見た目の豪華さでなく、高いゲーム性とアイデアの勝利なのです。単にレベルを上げればいいワケではなく、どんな強い敵でも相性によっては一撃で倒せる。技と敵の属性・ポケモンを出すタイミング・敵の順番推理など戦略性が高く、良く考えなければ速攻で敗北。ところが相性や作戦を考えに考えても、運で負けてしまう場合もある。"絶対"という正解がないんです。それだけに、思い通り必殺技が決まった時の快感は対戦格闘以上!! そしてこの"運と実力の絶妙なバランス"があればこそ、そのバトル部分を抽出してパワーアップさせただけでも1本のソフトとして成り立つんです。

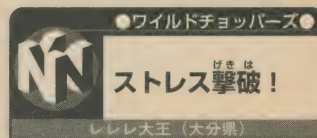
しかも『ポケスタ』では、レベル制限&細かなルール設定で戦略性が倍増したといっても過言じゃない。戦略のバランスを保つために厳選された40匹だったんです。また更に魅力を増す要素がてんこ盛り。3D化によりイキイキした動き、殻の硬さから皮膚の柔らかさなどの質感、色違いなどの個体差など、まるでポケモン達はマジで生き物なんだっていうくらいの存在感です。ただでさえ一生懸命に育てたポケモンは愛着があるのに、気分はもうポケモントレーナー!!

RPG『ポケモン』では、データ通信を予習しました。そして違うソフトでデータを共有する『ポケスタ』は、これからの製品群構想の予習となるのではないでしょうか？

◆やはり『ポケスタ』で、まず誰もが感じたことは3D化によるポケモンの表情の豊かさや派手にビジュアル化された技の数々ではないかな？ 加えて従来の戦略性が要求されるんだから技が決まった時は今まで以上の快感を味わえるよね

●ワイルドチョッパーズ●

ストレス撃破！

レレレ大王（大分県）

N64を購入して以来、今までに40本ぐらいのソフトで遊びましたが、一番面白く、今でも毎日必ず1回はプレイするのがこの『ワイルドチョッパーズ』です。

このソフトを発売日に買い、翌日にはノーマルレベルを全てクリアし、その翌日にはエキスパートレベルをクリアしたのですが、これはこのソフトの基本である「いかに少ない武器で敵に大きなダメージを与えるか」ということを忘れ、とにかく各ステージで多量の武器を使って攻略したため、2日間で最終ステージまで完了してしまいました。その後、別のソフトで遊び、半年経って再度このゲームで遊んだ際、『ワイルドチョッパーズ』というゲームソフトの本当の面白さ、各ステージの難しさに気がつき、その日以来毎日プレイする様になりました。以下にこのソフトにのめり込んだ理由をのべます。

①ステージ数は少ないが、戦闘用ヘリの機種が8機＋隠し機体2機と多く、各ヘリごとに攻撃能力、運動性能が異なるため自分の戦闘パターンに合わせせることが出来る。また、ヘリの動きが実機の動きと全く同じため、自分が実際に操縦している気分になってしまえる。

②各ステージごとに指令事項があるので、限られた燃料消費時間内にその指令をクリアするとともに、多くの敵を撃破し、自機の損害を極力少なくして賞金を多く獲得していかなければならない。但しこの条件がとても難しく、軽装備だと厳しい戦いとなり、重装備だとステージをクリアするのが簡単になるが、ステージ終了後の賞金が少なく、賞金の合計金額を大きくすることが望めなくなってしまうこと。あまり賞金にこだわるとストレスがたまるため注意しましょう（笑）。

③最後にこのゲームにのめり込んだ一番の理由は、ゲーム上でおこなえる最大且つ最強の破壊活動です。私は毎日、仕事上のストレスをこのゲームで吹き飛ばしています。特に6、7ステージのプレイ時には多量の武器を装備して、地上の戦車、兵士等をロケット弾、爆弾等で破壊し、火の海としてから、空中の敵ヘリ、戦闘機、輸送機にはミサイル、ロケット弾を使いこっぱみじんにすることに快感を覚えます（スッキリ！）。

全国のストレスがたまっている皆様、このソフトでストレス（=心を蝕むテロリスト）を撃破しましょう。

P.S.セタさんへ
バンダナ、カードケースありがとうございました。

◆仕事上のストレスですか…。確かに戦闘ヘリを十字キーと3Dスティックで操り、敵を捕捉してZトリガーでシューティング。3D疑似ビューシステムはその模様をリアルに表現してくれるので病みつきになるのもうなずけるぞ

●F-ZERO X●

スピード感の実感

PICO²（福岡県）

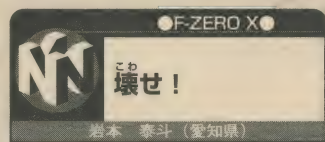
『F-ZERO X』が発売されてからはや2ヶ月。小学生から大人まで年代を問わず燃えまくった夏も終わり、いよいよ『ゼルダ』の秋がやって来ましたね。いやいや、まだまだ『F-ZERO X』の夏は終わっていないと言い張る方々もいるのではないでしょうか？　僕もやはりそのうちの1人だったりします。さて、僕以外の読者のみなさんはどこまでクリア出来ているでしょうか？　僕は今のところGPモードのキングカップエキスパートモードのクリアを目指しています。

先日、友達がうちに遊びに来たとき、久々に『マリオカート64』をプレイしました。しかも50ccクラス。かたや時速1000kmを軽く超えるマシン（エフゼロ）でかたや時速40～50km（マリカ）。『F-ZERO X』が秒間60フレームタイプのソフトとはいえ、見た目のスピード感は圧倒的に違います。友達と僕はひたすら「遅っせー!! 」と叫びながらプレイしていました。決して『マリオカート64』が面白くないというわけではなく、というより『マリオカート64』は不朽の名作といえるほど面白いのは確かなのですが、最近ずっと『F-ZERO X』をプレイしていたのでそのスピード感に慣れてしまい、『マリオーカート64』の感覚を忘れてしまっていたのです。改めて『F-ZERO X』『マリオカート64』それぞれの面白さを実感したのは間違いありません。N64ユーザーの皆さん、『F-ZERO X』に飽きたら（飽きることはないと思うけど…）久しぶりに『マリオカート64』をプレイしてみてください。

◆やっぱりそうきましたか。編集部でも同じ様な感想を言っていた者（某アンドレ）がおりましたが、『F-ZERO』漬けの後の『マリオカート』もレースの中にもほのぼのしたものが感じられて結構楽しかったぞ。スピード感は大分違うけど

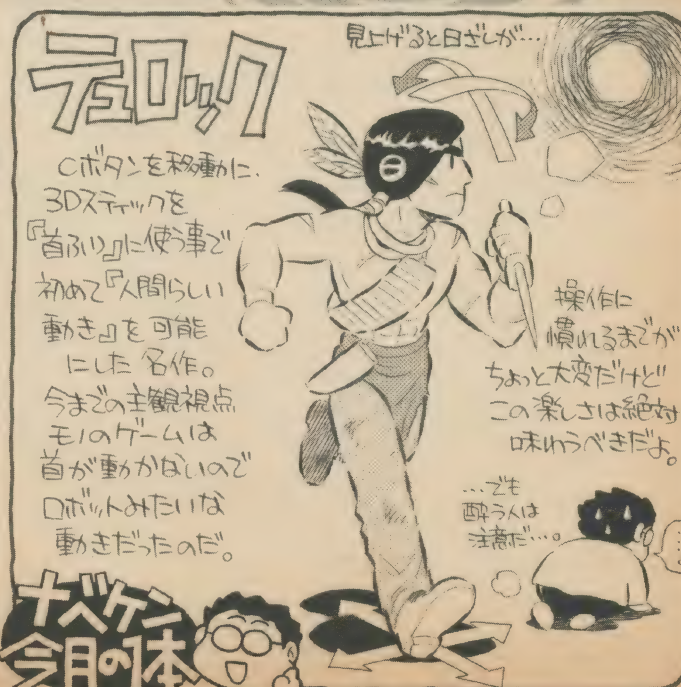
●F-ZERO X●

壊せ！

岩本　泰斗（愛知県）

皆さんは昔『テトリス』などで、ブロックが速く移動するわけでもないのに、ついコントローラーを傾けてしまっていたなんてことがありませんか？　僕は『F-ZERO X』のデスレースで久々にそれを体験しました。ライバルマシンが集まっているところに狙いを定め、一気にスピンアタックを食らわす。この動きのために僕のコントローラーはいつもF-ZEROマシンと同じ動きをしてました。しかし残念なことに、このデスレースは単純なコースがたった1つ用意されているだけなので、いつまでも僕を楽しませてくれるものではありませんでした。

ところで皆さんはもう、Xカップは出しましたか？　これを出すのにはそれなりのテクニックが必要であるため、このカップのノービスは不要だと思ったりしませんでしたか？　ところが実はこのXカップのノービスというのは、第2のデスレースだったのです。ライバルマシンがちょうど破壊しやすいスピードで走行してくれて、カーブやアップダウンなどがあるため、スピンアタックの破壊力に相乗効果がはたらいて、これがなんとも気持ちいいのです。皆さん、どうか1度試してみてください。『ブラストドーザー』にハマった人には特にお勧めです。

◆『ブラストドーザー』とは懐かしいね。確かにデスレースは単純なコースがひとつだけなので、走っていて単調な気分になりがち。毎回違うコースを設定されるX CUPなら飽きることなく撃墜しまくれる？　でも出すのが大変だよね

原稿募集
掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！　N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は87ページ参照。

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

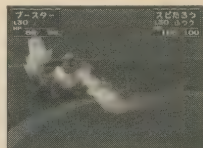
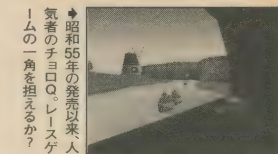
人気ランキング付き

人気ランキングは発売日の前月末までのアンケート結果で決定します。お早めに!

人気	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	形態	CP	発売日	メーカー
1	マリオカート64	RAC	4800	3970	BC	121	96/12/14	任天堂
2	F-ZERO X	RAC	5800	3980	BV	×	98/7/14	任天堂
3	スターフォックス64	SHT	4800	3480	BV	×	97/4/27	任天堂
4	スーパーマリオ64	ACT	4800	3970	BV	×	96/6/23	任天堂
5	ゴールデンアイ007	SHT	4800	3970	BV	×	97/8/23	任天堂
6	実況パワフルプロ野球5	SPT	7800	6480	BC	74	98/3/26	コナミ
7	ポケモンスタジアム	ETC	6800	5480	B	×	98/8/1	任天堂
8	ヨッシーストーリー	ACT	6800	1972	V	×	97/12/21	任天堂
9	チョロQ64	RAC	6800	5770	BC	68	98/7/17	タカラ
10	ディディーコングレーシング	RAC	6800	1480	BVC	1-123	97/11/21	任天堂
11	爆ボンバーマン	ACT	6980	5780	BC	1	97/9/26	ハドソン
12	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	SPT	7800	7270	C	118	98/6/4	コナミ
13	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900	1970	C	16	97/8/7	コナミ
14	実況パワフルプロ野球4	SPT	8900	1979	C	112	97/3/14	コナミ
15	1080° スノーボーディング	SPT	6800	3480	BV	×	98/2/28	任天堂
16	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800	953	C	72	96/11/22	エニックス
17	ウエーブレース64	RAC	6800	2980	BVC	2-123	96/9/27	任天堂
18	スーパーロボットスピリッツ	ACT	7800	4979	BV	×	98/7/17	バンプレスト
19	スノボキッズ	SPT	6800	5950	VC	123	97/12/12	アトラス
20	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800	980	C	38	96/12/20	コナミ
21	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ACT	6800	5970	BV	×	98/4/30	ハドソン
22	時空戦士テュロック	SHT	7800	1780	C	16	97/5/30	アクレイムジャパン
23	ぷよぷよSUN64	PUZ	5980	1980	V	×	97/10/30	コンパイル
24	ブラストドーザー	ACT	4800	1480	BC	14-56	97/3/21	任天堂
25	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8900	1780	B	×	97/6/27	エニックス
26	デザエモン3D	ETC	7800	3480	BV	×	98/6/26	アテナ
27	RAKUGAKIDS	ACT	6800	4980	BC	42	98/7/23	コナミ
28	パイロットウイングス64	SLG	9800	1970	B	×	96/6/23	任天堂
29	シムシティ2000	SLG	6800	2979	C	123	98/1/30	イマジニア
30	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7980	6470	B	×	97/3/21	エポック社
31	実況ワールドサッカー3	SPT	7500	6780	C	71	97/9/18	コナミ
32	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6800	4970	V	×	97/12/19	アスミック
33	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980	780	C	117	96/12/20	イマジニア
34	飛龍の拳ツイン	ACT	6980	4980	VC	47	97/12/18	カルチャーブレーン
35	ファミスタ64	SPT	6800	980	C	123	97/11/28	ナムコ
36	進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	PUZ	6800	3980	VC	5	98/3/26	コナミ
36	ワイルドチョッパーズ	SHT	6980	5470	BV	×	97/11/28	セタ
38	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	ACT	5980	980	BV	×	97/12/18	ハドソン
39	最強羽生将棋	TAB	9800	3972	C	123	96/6/23	セタ
40	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800	1770	B	×	97/6/14	任天堂
41	スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800	4980	BV	×	98/7/10	ハドソン
42	スーパービーダマン バトルフェニックス64	ACT	6800	5179	BC	1	98/7/24	ハドソン
43	FIFAロードトゥワールトカップ98～ワールドカップへの道～	SPT	6800	4980	C	123	98/4/24	エレクトロニック・アーツ
44	トップギア・ラリー	RAC	6980	2979	VC	123	97/12/5	ケムコ
45	エアロゲイジ	RAC	7800	2980	BC	93	97/12/19	アスキー
45	HEXEN	ACT	6800	3979	C	90	97/12/18	ゲームバンク
47	エクストリームG	RAC	6800	5770	VC	9	98/5/29	アクレイムジャパン
48	新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980	980	C	18	98/1/4	ハドソン
49	カメレオン・ツイスト	ACT	6980	3979	BV	×	97/12/12	日本システムサプライ
50	スーパースピードレース64	RAC	6800	2979	VC	7	98/5/29	タイトー
51	ハイパーオリンピックインナガノ64	SPT	6800	5479	C	32	97/12/18	コナミ
52	64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	TAB	6800	980	C	8	97/12/19	バンダイ
53	Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980	5479	C	38	97/10/24	ハドソン
53	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	6800	3980	VC	11	98/3/26	コナミ
55	麻雀64	TAB	7800	5980	C	43	97/4/4	光栄
56	ソニックウィングスアサルト	SHT	6980	5979	BV	×	98/3/19	ビデオシステム
57	64大相撲	SPT	7980	3979	VC	38	97/11/28	ボトムアップ
58	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800	2980	VC	7	98/2/28	ゲームバンク
59	64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	TAB	6980	3480	V	×	98/8/7	ボトムアップ
60	麻雀MASTER	TAB	9800	2972	C	14	96/12/20	コナミ
61	森田将棋64(通信機能内蔵)	TAB	9800	7970	C	102	98/4/3	セタ
61	プロ麻雀 極64	TAB	6800	5170	C	28	97/11/21	アテナ
63	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800	3480	VC	123	98/1/29	コナミ
64	DOOM64	ACT	7800	1480	C	2	97/8/1	ゲームバンク
65	デュアルヒーローズ	ACT	6980	980	C	20	97/12/5	ハドソン
65	スペースダイナマイツ	ACT	6800	2980		×	98/3/27	ビック東海
65	麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900	4950		×	97/8/1	イマジニア
68	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9800	980	C	22	97/3/28	ヒューマン
68	マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7900	1972	VC	45	97/7/18	イマジニア
68	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980	3980	VC	34	97/12/26	T&Eソフト
71	栄光のセントアンドリュース	SPT	9800	1980	C	79	96/11/29	セタ
71	オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800	3980	C	110	98/7/16	コナミ
73	パチンコ365日	ETC	6980	5970	C	121	98/5/29	セタ
73	パワーリーグ64	SPT	6980	980	C	86	97/8/8	ハドソン
73	雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	6980	4979	C	42	97/7/25	ビデオシステム
73	イギーくんのぶら²ぽよん	ACT	5800	4480	VC	3	98/8/28	アクレイムジャパン
77	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500	1979	C	21	97/9/5	イマジニア
77	エアーボーダー64	SPT	7980	5780	BVC	76	98/3/27	ヒューマン
77	HEIWA パチンコワールド64	ETC	7900	6970	B	×	97/11/28	ショウエイシステム
77	JリーグLIVE64	SPT	9800	1905	C	35	97/3/28	EAV

調査結果報告書

▼月間人気ランキング

先月『SF64』がランキング開始以来(5月号)初の第1位に輝いたと思ったら、今月はまた『マリオカート64』が王座に返り咲いた。やっぱり反動と考えた方がいいのかな? 今後もこの2大ソフトは抜きつ抜かれつのデッドヒートをくり返すと思われるが、今回いよいよ『F-ZERO X』が第2位に割り込んできた。先月の初登場いらい、22位から一気に登りつめたかんじだ。得票差も『マリオカート64』に20%ほど及ばなかったものの、『SF64』には同じくらいの差をつけてのゴールインだったぞ。『マリオ』『007』は僅差で4位、5位に。注目の『ポケモンスタジアム』は初登場7位でランクイン!! やはり期待通りのデビューといっていいだろう。1位の『マリオカート64』とは得票差でまだ3倍近いひらきがあるんだけど、毎日沢山のアンケートハガキが届いているので次回は果たしてどうなることやら。『チョロQ64』も先月71位から一気に9位にランキング。ゲームのデキもいいし、相変わらずの「チョロQ」人気を実感したぞ。

←いきなり7位初登場と、かつてない鮮烈なデビューを飾った『ポケスタ』

→昭和55年の発売以来、人気者のチョロQ。レースゲームの一角を担えるか?

▼うわさの発売予定新製品は?

9月12日に発売された『ポケットモンスターピカチュウ』や同時発売された「ポケットプリンタピカチュウイエロー」は、発売前からかなりの予約がはいっていたらしいぞ。また本誌と同じ10月21日発売予定の「ゲームボーイカラー」は、大ヒット間違いなし。なので、各販売店は1つでも多く仕入れたいという思いでいっぱいのようだ(発売当日にゲットしたい人は予約するのをオススメ)。品切れになる前に自分のものに出来たらいいよね。あとは11月14日発売予定の『ゼルダの伝説』を待ちつつ、『オウガバトル3』の順調な仕上がりを期待したいところだよね。

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段(8月6日調査)
「形態」(B)…バッテリーバックアップ内蔵
(V)…振動パック対応
(C)…コントローラパック対応
「CP」…数字はコントローラパックで使用するページ数(最大123ページまでセーブ可能)

64ドリーム創刊2周年記念講演

LECTURE on NINTENDO64

Hisakazu Hirabayashi

ゲームアナリスト

「N64は本当にゲームを変えるのか」

創刊2周年を記念して、今月はゲームアナリストとして活躍中の平林久和さんに、97年4月号以来、約1年半ぶりにご登場いただきました。テレビゲームが誕生してからずっと熱い視線で業界を見つめてこられた平林さんの目に、N64の現状はどのように映っているのか――。N64初心者にもタメになる話をいっぱい語っていただきました。じっくりお読みください。

まず、高校野球の話からはじめましょう。ぼくの地元の神奈川県って例年出場校数が多いんです。それで、子どものときからずっと思っていたんですけど、東神奈川と西神奈川に分けたらどうかって。で、今年になって記念大会とはいえ、ようやくそれが実現したわけですね。「こうなればいい」と思ってきたことでも実現するには時間がかかるものだなあって実感したんです。

ホント、「変わる」って時間がかかるものなんですねえ（笑）。

PROFILE

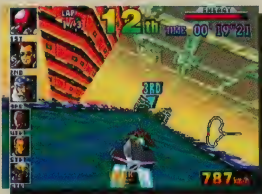
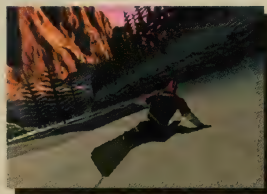
平林久和さん

ひらばやしひさかず／1962年神奈川県生まれ。青山学院大学卒業後、ゲーム雑誌編集者をへて株式会社インターラクトを設立。ゲーム業界を心から愛す熱血漢だ

64ドリーム創刊2周年に寄せて

Message

ぼくの好きなページはお料理のコーナーです。ぼくは料理が好きなので楽しみにしています。これからもがんばってください。それから任天堂の女子社員ってぜんぜんゲーム雑誌に載らないんですね。なので、64ドリームにぜひ載っけてくださいね！

ゲームが変わるため時間がかかる

Chapter 1

N64は「敗者」であり、「勝者」でもある

「ゲームを変える」というキャッチとともにNINTENDO64が登場して2年以上がすぎました。そのN64がやったことは何だったのかというと、ゲーム業界のなかでひとつの転換点を作ったのだとぼくは思っているんです。ぼくにとってN64というのは、売れるとか売れないとかいう次元で評価するようなマシンではなくって、以前からゲームを変えてくれるハードであると期待していましたし、これからも期待しつづけていくでしょう。

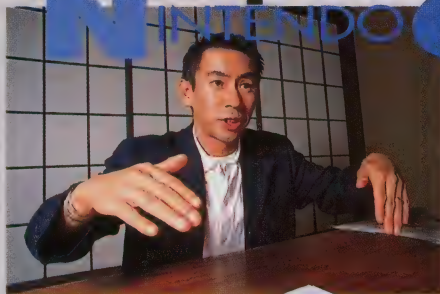
でも、いまN64は苦戦しています。売れている数でいえば、もはや32ビット機以降のいわゆる次世代機戦争の「勝者」はプレイステーションであり、それ以外のハードは「敗者」であるということを覆す見解というのはぼくにはできません。

ただ、それは段ボールやプラスチックの数での「敗者」という意味においてです。段ボール箱がお店に何個ならんで、プラスチックケースがお客さんのところに何個いったかという、そういう次元でいったらN64は「敗者」でしょう。けど、ぼくが好きなのはN64のプラスチックケースではなくって、お店にならんでいる段ボールではなくって、このハードにこめられた思想なんですよ。いいかえれば、コンピュータ業界でいうところのアーキテクチャ（設計思想）。アーキテクチャというモノの上にプラスチックがのっかって、それを段ボールで梱包している。一般的に見えるのはこの段ボールの数なので、それでいうと、N64は段ボールとプラスチックの販売戦争では「敗者」かもしれません。けど、アーキテクチャ戦争においては「勝者」なんですね。N64ってどこが優れたマシンかというと、このハードがもたらした波及効果にあらわれていると思うんです。そんなことを、これから発売されるドリームキャストやソニーのPDA、それにデュアルショックなんかを見て思うわけです。次に出てくるハードってますますN64に近くなっていってるんです。あるいはN64の延長にあるようなものなんです。N64は家庭用ゲームのあり方を変えた部分があるんです。そのような点においてあきらかな転換点になった。そんな意味あいにおいてN64は「勝者」でもあります。

Chapter 2

見た目で変わらないN64の「不幸」

じゃあなぜ、すぐれたアーキテクチャをもつN64が数のうえで苦戦しているのか。それは人間という生き物が目に見えるものを信じるからでしょう。「地球が丸い」と信じて生きてる人間って、長い人類の歴史のなかではわずかな期間の人たちしかいないですよね。それほど人間は見た目に弱い。つまり、16ビットのスーパーファミコンから32ビットマシンにうつったときの見た目の変化はすごく大きかったんですね。 2Dから3Dになり、表示できる色数も512色から1677万色と飛躍的にのびましたから。けど、N64になって、『ウエーブレース64』ではやわらかいリアルな波を表現したり、『マリオカート64』では画面に映っていない敵どうしが闘っているようなことができても、3Dと色数には変化がないんですね。ですから、「『ゲームが変わる』ってN64はいってるけれど、見た目は何も変わってないじゃないか」というのがユーザーの見方になっていったんです。その点でN64は不幸だったと思います。

それともうひとつの問題は、N64というハードにこめられている設計思想が普及段階においてまったく理解されていなかったことです。残念ながら任天堂にはエヴァンジェリスト（伝道者）がいなかった

N64 ハードそのものの性能が変わる

のです。ハードウェアにはすべからく設計思想というのがありますが、ゲーム機の場合、クルマなんかよりも尖ったようなカタチで思想が込められているんです。でも、「その思想は何？」というところが人に伝わらないと、ソフトを作る人たちはどんなゲームを作っていいのかわからないんですね。クロック周波数はいくつにしようとか、メモリは何メガにしようとか、ハードスペックの数字をあげることばかり考えていて、そこから具体的にどのような遊びが生まれてくるのかが見えてこないんです。ぼくは最初にN64のスペックを見て、これなら「ゲームが変わるなあ」と感じたことが大きくわけて3つありました。そこで、N64というハードのどこが魅力的なのかという話をもういちどおさらいすることにしましょう。

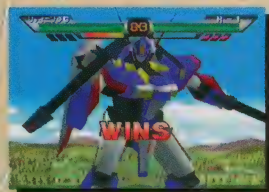
Chapter 3 インターフェイスを変えたN64

いちばんわかりやすい例からいいます。ゲームの歴史っていつもCGの進化を最優先でやってきたということがありますよね。たとえば『スペースインベーダー』って白と黒の表示しかできなかったじゃないですか。で、ファミコンで色がつくようになって、それからスーパーファミコンではもっとキレイになって、32ビット機ではもっと色の数が増えてくるわけです。で、色が進化するというのはどういうことかと言えば、CPUの画像処理をするパワーが進化するということなんですけど、いつも変わらないモノがひとつだけあって、それがコントローラだったんですね。向こうが何色だったら、こっちは何色、スプライトの枚数が何枚だったらこっちは何枚って具合に、そういうところの技術競争というのは盛んだったけれども、人とマシンのインターフェイスにはほとんどメスが入らなかったんです。人とコンピュータをつなぐ部分が大きく欠け落ちていたんですね。その部分に対してN64はアナログコントローラである3Dスティックで対応したわけです。これまでの平面のボタンから3Dにしたというのはとても正しい考え方をしているなあと。これによってゲームって変わるかもとぼくは思ったんです。

で、もうちょっと調べてみると、N64本体の前面に4つ穴があいているけれども、あそこの部分が「コントローラポート」と呼ばれているわけです。スーパーファミコンでは「コントローラコネクタ」。コネクタというのはボタンを押して一方的に信号を送るだけなんですけど、ポートというのは通信をする装置なんです。マウスをつなげたり、スキャナーでもプリンターでもデジカメでもモデムでもいい。マイクもつながるし、要はパソコンにつながるものは理論上何でもつながるわけですよね。それ以外にゲームで使うんだったら、例えばポンとたたいて反応するような圧力センサーみたいなものを開発してつけられるような受け口みたいなものがあそこに生まれているんです。そういうことを考えていったならば、いままで体験したことのないインターフェイスも生まれてくるだろうし、もうすでに振動パックで一般的になってしまいましたけど、ゲームから直接自分の手のほうにレスポンスがかえってくるようなこともおきてくるだろうと思ったんですね。

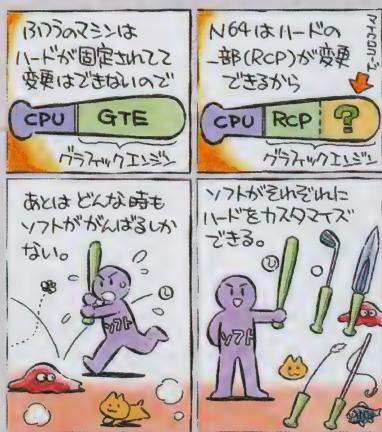
はじめて『ドラクエ』やったときに「ヒサカス」って自分の名前を入れて…、当時は4文字で、濁音も使

↑任天堂開発三部部長の竹田玄洋さん。いうまでもなくN64の生みの親だ。平林さんは今回の「講演」のなかで、「(N64を開かれたマシンにした)竹田さんはエライと思う」というセリフを何度も口にした

↑1978年に登場した『スペースインベーダー』。ブームのピーク時にはゲームセンターだけでなく、ほとんどの喫茶店にもテーブル型のインベーダーゲームが置かれ、昼間からサラリーマンがピコピコする光景が目撃された
©TAITO

えませんでしたから「ヒサカス」なんですけど（笑）。当時は「オレが主人公だ」みたいに感じたりしましたよね。でも自分の名前を入れるなんていうことは10回やれば飽きてくるんです。でも、N64とデジタルカメラをつなげば自分の撮った写真をゲームに取り込んだりして、自分がヒーローになっていけるんです。そのような可能性の窓がN64の前面に4つも開いているわけなんです。そのようなことを考えたときにワクワクしましたね。

Chapter 4

ハードの性能も変えるN64

2つめはちょっと専門的な話になりますが、N64のなかにはマイクロコードという考え方があるんです。ゲーム機のCPUって何でもやる頭脳みたいなもんですよね。で、このそばに画像処理専用チップのリアリティコプロセッサ（RCP）があって、そのそばにメモリがあってそこにOS、つまりシステムソフトがのっかっていて、最後にアプリケーションとしてのゲームがのっかっているわけですね。そのようなシステムでゲームは動いているわけですが、どこまでがハードで、どこからがゲームかっていうときに普通の人はメモリとOSの間で線を引くと思うんですね。なんだけど、N64のおもしろいところは、RCPの一部のソフトを書き換える機構が入っているんですね。これがマイクロ＝小さな、コード＝プログラムコードのことなんですけど、これが何によって書き換えられるかというと、本体にさしこんだカセットが「あなたはこういうふうになりなさい」とソフトの側が命令できるんです。そうすることによってハードの性能も変わっていくんです。これはすごいと思ったんです。世の中の工業製品って、時間がたつたびに陳腐化するのは当たり前です。たとえばウォークマンって年々薄くなっているじゃないですか。工業製品の寿

●イラスト／渡辺健一

命は短いのです。けど、N64ってソフトが新しいアイデアを持ち込んでくれば、ハードそのものを陳腐化させない、むしろ向上させることができるんです。これはすごい考え方だと思ったんですね。

3つめに感じたことは、64DDというリライタブルメディアを持っていることです。N64というのは実は未完成のマシンで、64DDと一体化してはじめて威力を発揮するマシンだと思っています。そういう点でいうと、任天堂の対応には不満足ですね。来年の6月に発売されるということですが、ぼくはもっと早く出すべきだと思っていました。で、N64というのはリライタブルメディアを持った最初のゲーム機になるわけなんですが、そのうえ通信ができるということも合わせて考えると、さっきのマイクロコードとかなんかよりも比べモノにならないくらいに「ゲームを変える」可能性があると思います。で、このリライタブルメディアというのをどういうふうに解釈するかっていうのが、たぶん世間の人はイマイチつかみきれていないのではないかと思うんです。ですから、そのへんをわかりやすくお話することにしましょう。

Chapter 5

64DDでは何ができるのか

それではここで、仮に「64DD大学」というのを作ってみることにしましょう。そこで「64DDとは何か？」という小論文試験をやることになって、生徒に書かせることになったわけです（笑）。そのとき、「ドラクエの冒険の書がかつては3つだったけど、64DDでは100万個のセーブポイントを入れられる」みたいなことを書いてきた生徒がいたとすれば、それで64DDの機能をじゅうぶん説明しているとは思えないので、点数をあげても5点くらいでしょうね。

◆N64の「開かれた窓」、コントローラポート。N64は4人対戦のゲームを気楽に楽しめるようにしただけでなく、いろんな周辺機器をつなげることにより、ゲームの可能性を大きくひろげようとしている

◆64DDのないN64は、ビデオデッキのないテレビのようなものだといっていいだろう。なければないで楽しめるけれど、やっぱりもの足りない。64DDの発売は1998年6月。もうこれ以上待たされるのはゴメンだ

COLUMN ポケモンはアメリカで成功するか？

結論をまず先にいうと売れると思います。じつはE3のポケモンコーナーにいたおねえさんたちに3日間おなじ質問をしたんです。「これ、どうですか？」ってね。それで初日の返事は「なんだかコレわかんない」。で、2日目は「日本人がいっぱい来るんで、なんだかわからないけど気になってきた」。それで3日目はどんな回答になったかというと、「ピカチュウ、かわいい」って（笑）。その3つのステップでアメリカの世論も変わっていくんだろうなんて思いましたね。

制作者にとって悪魔的な魅力

じゃあ、もうちょっと点数をとる回答っていうのはどんなものかというと、「ロムカートリッジであれ、CD-ROMであれ基本的にリードオンリーメモリー、つまり読み込み専用のメディアである」というような内容をふまえて書いてくる生徒でしょうね。リードオンリーメモリーってゲームに何をもたらすかというと、ゲームのビデオ化なんです。言い方を変えるとゲームを本のようにしてしまうということです。つまり書きこんで(印刷されて)配られたものはどれも同じで、ロールプレイングって「ぼくが作る物語」なんていいながらプレイするんですが、「どこまで行った?」「あそこまで」という会話に象徴されているように、じつはみんなで同じ本を読んでいるようなものなんですね。まあ、これについて否定するわけではなく、おもしろければいいわけなんですけど。でも、買ったときにはみんな同じ四角いマップだったのに遊んでいるうちに「おれのは三角になっちゃったよ」とか、「おれのはマルだ」というようなデジタルメディアならではの変化が64DDでは起こりえるんです。「いかに姿を変えるか」っていうのがデジタルのおもしろみのひとつですよね。そのことをとらえてマリーガル契約クリエイターの飯田和敏君は「64DDはデーモニッシュ(悪魔的)な魅力があるよ」と泣かせるようなことをいいながら『巨人のドシン』を作っているわけです。64DDというメディアはゲームを作る人を喚起する力があると思いましたね。「64DDは、みんながビデオ見ているような、おんなじコミックを読んでるような物語で終わるのではなく、プレイヤーによって変わるようなメディアでもある」というようなことを書けば30~40点もらえるでしょう。

Chapter 6 ゲームの寿命をのばす、64DD

それで、もうちょっと点数をとるのは「実は64DDというのは"書き換える"だけでなく"書き加える"メディアでもある」と書いてくるヤツ。追加のデータが出てくればソフトの寿命はのびますよね。ふつうだったらすぐに飽きちゃうものでも、外から新しいデータが追加されることによって、そのソフトが新品になることはなくても新鮮になるんです。それが実現することによって、ゲームが1週間で解き終わるのではなく、何かを追加することで1カ月、2カ月遊べるようになって、ソフトのムダな消耗を防ぐことができるんではないかと思うわけです。ゲームを本当に愛しているんだったら、使い捨てライターみたいなことってイヤなことじゃないですか。それが書き換

え、あるいは書き加えるというカタチによってソフトの寿命がのび、きちんとみんながゲームを慈しんでもらえるような環境が生まれる。そのような書き方をすると点数がまた増えるわけですね。

ここでちょっと産業構造の話をしてみましょう。たとえばいまソフトって週末に発売されることが多いですね。そこで、実際に木曜に店頭に出て休み明

COLUMN ピカチュウはまるで生き物のように動く

アンブレラのスタッフはスキンアニメーションといいながら『ピカチュウげんきでちゅう』を作っているらしいんですが、ピカチュウのうごきがとてもよくできているんですよね。意味は違いますけど、『ウエーブレース64』の波のようになめらかなテクスチャを書き替えることによって、かわいいピカチュウを作ることができているわけです。

◆『巨人のドシン』を紹介するホームページ

◆1996年に登場した「XBAND」。『ストII』や『マリオカート』などのスーファミソフトが通信で対戦できるようになっていたが、一度も盛り上がることなく消え去ってしまった

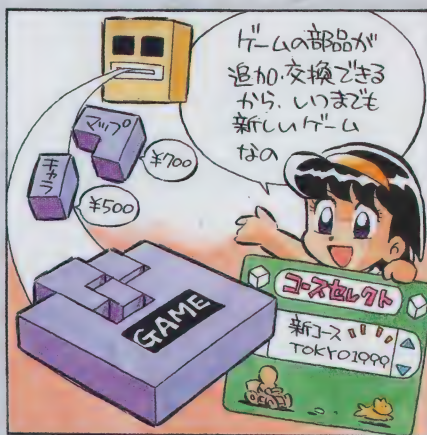
が64DDにはある

けの月曜日に追加注文が入らなかったら、そのゲームの市場での寿命はもう終わりなんですよね。ぼくはゲームは蝉のようなものだといってるんですよ。ゲームソフトは2年、3年かかって作られて、それで4日のいのちなんです。それってかわいそうですよね。

もうひとつの問題は価格。ぼくはこの業界が間違った方向にすすんだのはスーパーファミコンのときからだと思っているんです。スーパーファミコンって当時の感覚でいうと、製造原価が高かったんですね。7800円で売らないと半導体も高いしモトがとれないという流れがあって、ソフトの定価が1万円弱に定着したんです。われわれはソフトを買うときに10点満点で点数をつけて評価するんですけど、実はこれって、「500円にしてはよくできているから9点だよね」とか、「この内容で1万円は高いから6点」というようなユーザーだったら当然あるじゃないですか。なので、3日で作って500円で売るソフトという道がどっかであってよかったと思うんです。だけどみんなが1万円で売る以上、それにならった価格設定にしようとするとそれなりに化粧をしなければならないわけです。べつに大作でもないのに、みんなが背伸びをして大作のフリをしていったわけです。本当の大作だったらいいですよ。問題なのはエセ大作主義なんですね。

ソフトの値段を変える、64DD

64DDの話に戻りましょう。ぼくが64DDに期待を寄せているのはソフトの値段を下げるのと同時に、価格帯に幅を持たせてくれる商品になるだろうということなんです。これはたかだかデータなので300円とか、こっちはデータではなく作品だから1万円で売るというような商品が出てきてもかまわないわけです。このようなカタチで価格のバリエーションがもてるようになるという意味でもメリットがあるし、データを追加することによって、そのソフトの寿命ものびていくだろうと思ったわけです。

64DDでは通信もできますよね。ディスクの容量は64メガバイトで書き換えできる部分がその半分の32メガバイトですから、64メガビットの『マリオ64』を4本分も書き加えることができるわけです。とはいえ、データを自己生成するとか外から入れるといったことについては限界があるわけです。では、それだけの容量って何によって満たされるものかということを考えていったら、通信ではないかと思うわけ

です。そして通信するうえで必要なのは書き込めるメディアだと。つまり、これって表裏一体だと思うんです。

これまでも、任天堂でいえばファミコントレード、セガのゲーム図書館、それにX-BANDなんかがあってゲーム機は通信と関わってきました。でも、それらってハードディスクのないパソコンでインターネットをやるみたいなもので、すごく不便なんですよ。

COLUMN ワールドワイドになってきたゲームクリエイターの世界

むかし、世界のゲームって東京と関西、サンフランシスコとカリフォルニア、ここの地域で全体の90パーセントはまかなわれていました。残りの10パーセントって札幌のハドソンとあと別のところって話になるんだけど(笑)。ところがいま、ゲーム学校に100万円の授業料を払ってもゲームを作りたいという若者が増えているし、実数でいうと2万人はいるんです。このまえアメリカのE3に行って、「このソフトは誰が作ったの?」と聞くと、「フランスのボルドーの会社です」「イギリスのマンチェスターです」というんです。アメリカでもテキサスなど全州にひろがっているし、ヨーロッパに飛び火しているし、カナダでも作っていますし、去年ぼくが講演した韓国でも作られているし。ゲームを作っている人たちの層や力量もさることながら、エリアも世界中に広がっているんですね。そのシンボルとしてマリーガルのアンブレラの作品には注目してほしいと思うんです。

⬆ゲームの殿堂入りをはたした宮本茂さん。スピルバーグやコッポラが黒澤映画の影響をうけたように、世界中のクリエイターたちが宮本さんの作品に注目しているのだ

メールもらって「何時にきますからよろしく」って書かれてもいちいちメモしなきゃならないわけですね。そもそも通信というのはリライタブルのメディアとワンセットになっていなきゃあいけないんですが、そこがきちんと64DDの背景に見えているように思えて、なんとも魅力的に見えたわけです。ここまで書くと80点はとれるでしょうね。まあ、この先もあるんですがこれで100点あげてもいいでしょう(笑)。

Chapter 8

『ピカチュウげんきでちゅう』でゲームは変わる

以上の話から、N64が「ゲームを変える」可能性をもったハードであることは理解していただけたと思います。でも、具体的に「ゲームを変えた」と思われるようなソフトが少ないのは事実ですよね。『森田将棋64』にはカセットそのものに通信機能がついたり、『F-ZERO X』には64DDを使って自分でコースを作れるようなシステムがのっかっているなど、いろんな試みははじまっているわけですが、まだインパクトに欠けると思うのです。

けど、年内には家庭用ゲーム機ではじめて音声認識システムの『ピカチュウげんきでちゅう』が出てきます。このソフトは、手でゲームを操作するだけだったインターフェイスの部分を大きく変えるだけでなく、それ以外の部分にもぼくは大きな期待をしているんです。

平林さんのちょっといい話

任天堂って応接室が多いですよね。で、受付の女性が電話で応接室の確認をしていまして、「はい、103ですね」っていうから、ぼくはその部屋がどこにあるかわかってたんですね。ふつう、受付の女性がその部屋まで案内してくれるんですけど、ぼくは「ひとりで行けるから案内はいいですよ」っていったら、「ぜひ、いっしょに行きます」って受付の女性がいうんですね。もう夕方だったんですけど、それでどうしてかなと思ったら、「これで最後の業務になるんです。実は今月結婚退社することになりまして。平林さんを最後にご案内できるのがとても光栄なんです」といわれましてね。「じゃあ一緒に行こう！」って(笑)。今年、任天堂に行っていちばんうれしかった話です。

もともとN64というハードは音声認識ができるように設計されていたわけです。それをたまたまマリーガルのスタッフが任天堂の開発の人から聞きつけて、その情報をアンブレラの人たちにぶつけてみたんですね。それで実際に調べてみたら「あ、本当にできる」ってことになって『ピカチュウげんきでちゅう』の開発がスタートしたわけなんです。

でも音声認識ってひとことでいうのはカンタンですけど、何もアンブレラが世の中で最初に実現するわけではないんですね。じつは音声認識ってペン入力コンピュータと一緒で、積年の夢なんです。

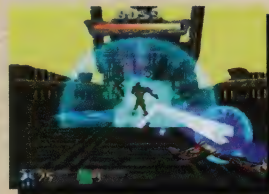
▲年末期待のN64ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』。マイクを使ってピカチュウと会話する…と言葉にするのはカンタンだが、本当に新しい体験を味わえるゲームだ。会話が使えるからこそ可能になるミニゲームも?

コンピュータが生まれると同時とはいわないまでも、1970年代のころから音声認識の研究がなされてきたわけです。だけどそれが、いまだメインストリームにはなっていないわけですね。これって何が問題かというと、ヒット率なんです。それこそ音声認識ワープロを作ろうと思ったら、「橋」「箸」「端」っていったときに、ブリッジとチョップスティックとエッジが全部でてくるとはかぎらないわけですよ。それでキーボードによる入力で代替えしているというのが実用ソフトの世界なんですね。ただ、ゲーム業界のおもしろいところは、先端技術のいいところをたとえ完成した技術でなくっても遊びだから許せるっていう部分なんです。最先端技術がゆであがる前に、嬢楽だからってことでパクって食っちゃうみたいな。そういうゆで卵どろほうみたいなところがこの業界のおもしろいところなんです。音声認識ってまさにそうで、いまはまだ不完全な技術です。でも不完全だけど遊びには使えるよねということで着手したんです。アンブレラでは「橋」「箸」「端」を正確に聞き分けるシステムを持っているわけではありません。でも、おもしろいゲームができる可能性はあるんですね。

じゃあ、そのような制約があるなかで「おもしろいゲームって何だろう」ってなったときに、ワープロのようなソフトを追求しちゃあダメなんです。たとえば「ポチ」っていいって何も反応しないときに「ダメなんじゃないか、このソフト」ってワープロであれば思うんでしょうけど、「オレの言い方が悪かったかなあ」って思ってもう一度「ポ・チ」って言い直すようなことってゲームではOKなんですよ。だから、3回呼びかけて1回ミスするような状況があったとしても、許せるようなかわいいペットみたいなものが対象であればいいわけなんですね。それが「ポチ」でいいのか、それとも「ゴロー」という名前のネコがいいのかって考えていったときに、たまたま「ピカチュウ」だったわけですね。

Chapter 9

モニターの外にドラマが生まれる

ぼくがこの『ピカチュウげんきでちゅう』に期待しているのはブラウン管のなかだけじゃないんです。ぼくは結婚してるけど子どもはいません。もし子どもがいて…、いや自分が子どもみたいなもんですが…(笑)。「また、あの人ゲームやってる」っていわれる。確かに家庭のなかで親から見て子どもがゲームばかりやってるっていうのはいい光景じゃないと思うんですね。ゲームに関わる仕事をしながらもそう思います。子どもがひとりでゲームにむかって「死ね！」なんていいながら遊んでいる家庭って幸せじゃないなって思うんです。

でも、『ピカチュウげんきでちゅう』をやってると、子どもが突然ピカチュウにむかって「ありがとう!」っていう場面もでてくるわけです。お父さんやお母さんは「ああ、またあの子はゲームやってる」って思ってたのが、お父さんは新聞を読んでる手を休めて「何でウチの子はありがとうっていうんだろう?」ってことになるでしょうし、お母さんも驚いて台所から飛び出してくるかもしれない。だから、ぼくはいってるんです。『ピカチュウげんきでちゅう』は家庭に幸せをあげられるよねって。『ピカチュウげんきでちゅう』の本当の意味で感動的なのは、「モニターの外」なんです。その家庭で子どもが何をしゃべったのか、親子で何を話したのかというところにドラマが生まれるんじゃないかと思うんですね。

それに、ふつうのゲームって、終わっちゃうとスイッチを切りますよね。でもこのゲームではピカチュウが勝手に動きまわっているわけです。ですから、ひとり暮らしの若い女性が、つけっぱなしにしておいてときどきモニターをのぞきこむと「あれれ、ピカチュウがこんなことしてる」っていうことも出てくるんですね。つまり、解き急ぐ必要のないゲームになるだろうと思っているんです。

あと、ぼくがイメージしているのは、たとえばバイオレンス系のゲームをやって、それでナイフを買って誰かを刺すようなことってバカバカしいことだと思います。そんなことはやめてほしいと思います。けど、ゲームデザイナーとしては複雑な気持ちじゃないかと思いますよ。そこまでユーザーにたいして現実世界でも影響を及ぼしてるわけですから。でも、『ピカチュウげんきでちゅう』の場合、ぬいぐるみのピカチュウにむかって「ピカチュウ!」って話かける子どもが必ず出てくるはずなんです。これってゲームの虚構の世界と現実世界の区別がつかないってことになるんですけど、そういう錯綜は大いに歓迎したいですよね。ナイフは困りますけどね。

Chapter 10

アンブレラの作品に注目!

いま、この業界って必ずしもいいことばかりじゃないですよね。ファミコンブームのまっただ中と比べるといまはぜんぜんよくないと思うんですよ。ソフトが売れない、雑誌も売れない、ハードも売れないって、イヤな話ばかりじゃないですか。ずっとこの業界とともに生きてきてつくづくそう思います。でも、いいことがひとつだけあるんですよ。それは何かというと、ゲームの作り手が増えてるということなんです。若くて優秀な人たちがこの業界にどんどん参加してきているんです。これって、本当にすばらしいことだと思います。

たとえば『ピカチュウげんきでちゅう』を作っているアンブレラの人たちって東大出身ですよね。ふつうだったら国家公務員になったり大企業に入ったかもしれないわけです。でも、そんな彼らがマリーガルの門をたたいてくれたわけです。そしていま、彼らにとっても、マリーガルにとっても第1弾のソフトが出ようとしているわけです。幸せですよね。そんな意味あいからも多くの人たちに彼らの作品を注目してほしいと思うんです。

N64のコマーシャルで「ゲームは変わる」っていったのは2年前のことです。『ピカチュウげんきでちゅう』が出てくるのは12月だとしたら、あれから2年半もたってしまったけど、最初にした高校野球の話とおなじで、ゲームが変わるにはそのくらい時間がかかるということなんです。それは単にマイクを使ったゲームが出るという話ではなくて、N64がゲームを変えるという問いかけに対する回答は『ウエーブレース64』の波もそのひとつかもしれないけれど、もっとわかりやすい答えが『ピカチュウげんきでちゅう』になるでしょうね。

◀『ピカチュウげんきでちゅう』の完成にむけて大忙しのアンブレラのスタッフ。いちばん左に立っているのが代表の小澤宗明さんだ。みなさん「若き天才」なだけに、『ピカチュウ』が出たあとの作品も楽しみだ

音声認識システムでゲームもプレイヤーも変わる

取材・構成／編集部

先月、本郷さんが言ったとおり、『ゼルダ』の発売日が決定しましたぁ～！（パチパチ）　でも11月恒例の任天堂スペースワールドは延期になっちゃうし、『ゼルダ』以外のソフトの発売日は「未定」のまんま。どーなっとるんでしょうね、本郷さん！今月は創刊2周年ということで、景気のいい話をよろしく！

➡東京都の宝山りふぁさんから送っていただいた「パネルでポンゴウ」。本郷さんの顔を切るのがもったいなくってカラーコピーをとったのだとか。アンタはエライ！

回答者　任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

「なめんなよ」のセリフで話題になった「なめネコ」が大ブレイクした1981年に任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。今月の本郷さんの駄洒落は「大手広告代理店に博報堂という会社がありますよね。この社名を聞くとおなかが気持ち悪くなるんです。それで、どのくらいって聞かれて…、博報堂…、はくほうどう…、吐くほど～（苦笑）」。キミは笑えるか!?

Q 『ゼルダ』の発売日を大きな声でどうぞ！

千葉県・類～似＆S-大橋さん

11月14日に決まりましたね！

定価は6800円です。256メガの容量ですからお得ですよね～（笑）。テレビCMに関しましては10月に入ったら流れるようになると思います。その内容についてはいま検討しているところなんですけど、たぶん何人かの有名な人に登場していただき、『ゼルダ』というゲームに対する思い入れとか、スゴイところを語ってもらうようになると思います。ですから、いくつかのパターンのCMが流されることになるんでしょうね。まだ最終的に決まったわけではありませんので、方針が変わる可能性がありますが…。それから、『ゼルダ』は迫力のあるシーンが多いので、ゲーム画面をビデオに収録してみなさんに見ていただくようなことも考えています。そのビデオを、たとえば店頭で見ていただくのか、それともビデオをみなさんにお配りするのか、方法については いま検討しているところです。

➡リンクの旅立ちの日は11月14日に決定!! 超弩級、超期待のソフトだけにぜひとも予約しておきたいよね。あるコンビニで予約すると特典がつくみたいみたいだぞ

年内に発売するN64ソフトは何ですか？

東京都・竹井良太さん

『ゼルダ』のあとは『バンジョー』でしょうね。

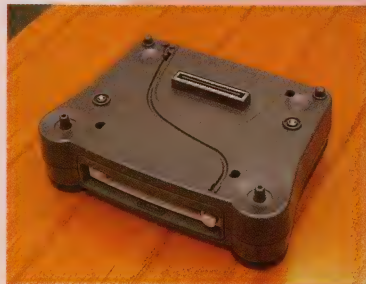
『バンジョー』は12月上旬には出せるでしょう。そのあと制作が順調にいけば『ピカチュウげんきでちゅう』ですね。このソフトもなんとかクリスマスに間に合うように発売したいと考えています。そのほかにもう1本…、このソフトについてはまだ未発表の、カレンダーにも載っていないタイトルなんですが、年内に発売できればいいなと思っています。それからみなさんがよくご存じの、別の会社で制作されているソフトを任天堂から発売することが決まっています。そのへんの発売スケジュールについては10月に入ったころに決まる予定ですので、次号では詳しくお話できると思っています。

◆11月から12月にかけて任天堂からリリースされるN64タイトルは多くて5本！ 一昨年がわずか1本、昨年も2本というようにとても「少数精鋭」だったことを思い出すと、いよいよかな？ N64も

64DDは年内に発売しないって本当ですか？

静岡県・ニシムライオンさん

残念ながら、そのようになりました。

日経新聞の記事で読んだ方も多いと思いますが、来年の6月に発売がのびました。今回、発表したことで新しいことといえば、電話回線を使っての通信ができるようになるということですね。モデムについてはたぶん、外付けのものを同時に発売することになると思います。ニンテンドウパワーのように64DDのデータを追加できたりするような仕組みも予定しているんですが、それがコンビニなどのお店でできるようになる前に、通信を使っていろんなデータを書き加えられるようにしたいということなんです。ただ、64DDの詳しい話になると、広報レベルではまだ具体的にお話できないというのが正直なところです。

◆64DDの上部には謎のみぞがある。通信モデムのケーブルを本体の後ろにまわすためのみぞだとウワサされているのだが…。それにしても「通信についてはしばらく対応しない」という話から一転して「即対応」に。なにはともあれ、よろこばしい話だ（発売延期は哀しい話だけど）

スペースワールドが中止になったって本当ですか？

神奈川県・リュウジロウさん

中止したわけではありません。

任天堂では以前、ゴールデンウイークの時期にイベントを開催したこともありまして、必ずしも時期にこだわっているわけではないんです。任天堂スペースワールドはもともと年末商戦に向けての流通向け内覧会であったんですね。たまたまソフトが集まる時期が11月ということで、ここ数年はその時期にイベントを開いていたというわけなんです。そのうち2日間だけユーザーのみなさんに解放していたんですが、昨年はポケモンを中心にしたショーにしたところ、20万人を越えるお客さんにも来ていただき、たいへん好評だったんですね。ユーザー向けのショーの色合いが濃くなるってことであれば、いっそのこと、よりユーザーのみなさんが来場しやすいゴールデンウイークに開催しようということなったわけなんです。そのころにはきっと、みなさん期待の『ポケモン金・銀』もさわっていただけると思います。いまのところ開催日は5月1～3日の予定になっています。今年はもちろんクリスマス商戦を控えていますので、10月になれば任天堂のそれぞれの支店営業所で流通関係者に向けて商品説明会を開くことになっています。

◆昨年は11月21日から3日間の日程で開催された任天堂スペースワールド。N64専門誌を作っているものにとって、年1回の、大量のアドレナリンを必要とする取材イベントであっただけに「延期」はとても残念。このパワーをどこにぶつければ…そうか、『ゼルダ』だ

はみだし質問箱

Q 『ファイアーエムブレム』のSF版の新作は秋に出ますよね？（静岡県・ティルさん）

A 「制作現場からは、秋か年内には完成させたいというふうに聞いています」

Q サテラビューはいつまで続けるんですか？（福岡県・バナナ2号さん）
A 「とりあえず来年の3月までは現状体勢で続ける予定です。その先は未定になっています」

次の任天堂のCMは何ですか？

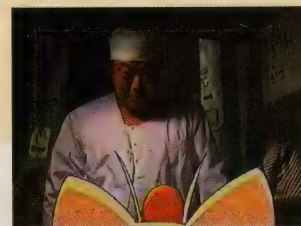
青森県・オレよさん

『ポケットモンスターピカチュウ』ですね。

ソフトの発売日までに大量に流れたCMですのでご覧になった方も多いと思いますが…、いいですよね、このCM。屋台のおでん屋でニャースが「ピカチュウばっかりいいよにゃあ」って…。それで、がんもをもらっておでん屋の大将から「応援してますよ」って慰められる…（笑）。制作期間が短かったわりには、実写とアニメの合成が本当によくできていますし、ニャースと大将のやりとりに味があるCMになっていますよね。このあと9月中旬くらいから「ゲームボーイカラー」のCMが流されるでしょう。内容的にはハードのCMということもありまして、たくさんの人が出てきて…、テンポがよくって…、若者っぽい…、何と説明したらいいんでしょうか。まあ、見てからのお楽しみということで（笑）。そして、10月には期待の『ゼルダ』のCMが流されることになっているんです。

『ポケットモンスター ピカチュウ』ニャース編

（ミルクをのみながらおでん屋台でくだをまくニャース）

ニャース「今度、映画公開記念で出る『ポケモン』て、ピカチュウがはじめから出ているピカチュウバージョンなんだよニャ〜。ずるいよニャ〜、あいつばっか〜」
おやじ「ピカチュウさん、人気ありますから」
ニャース「とうぜん、ポケモンスタジアム対応だしニャ〜、うらやましすぎるよニャ〜」
おやじ「ガンモ、好きでしたよね」
ニャース「おやじ〜っ！」
ナレーション「ポケットモンスター ピカチュウ新発売」
おやじ「応援してますよ」

『F-ZERO X』のゴーストは誰が出したの？

神奈川県・タカやんさん

開発チームのスタッフです。

『F-ZERO X』の取扱説明書の最後のほうのページに開発スタッフの名前が出ていますよね。どのコースのゴーストを誰が出したということをハッキリ言うことはできませんが、開発スタッフがそれぞれのコースで最も早いタイムを出したゴーストをあのカセットにのせているというわけなんです。だから、あのゴーストは1人で出したというわけではないんですね。

↑64DDの発売延期で、自分で好きなコースを作れる楽しみも先延ばしに。ひたすら直線のコースを作って、最高速に挑戦したかったのになあ

『バンジョー』の制作者は『007』とは無関係なんでしょうか？

新潟県・しんとうさん

開発チームは違うでしょうね。

まあ開発会社は同じレア社ということになりますが。あの会社には結構開発者がいまして、実質いま何名くらいになっているのかわかりませんが、新しいスタッフがどんどん増えてきているようですね。レア社に関してはアメリカのマスコミからも取材申し込みが増えてきているんですが、レア社の人たちが「開発に専念したい」という理由ですべてお断りしているんです。

◆レア社の期待作『バンジョー』。海外の情報筋によると、『バンジョー』の追加バージョンが制作されているとか。詳しいことがわかりしだいお伝えするぞ

カズーイってどんな楽器ですか？

新潟県・阿部雄一郎さん

縦笛ですよね。

←これが楽器の「カズーイ」。神保町の楽器屋で500円で売っていたのだ。この楽器、KAZOO（カズー）が正式な呼び方のようなんだけど、KAZOO-IE（カズーイ）にしたのは語感がよかったから？

あんまり日本ではなじみはない楽器ですよね。まあバンジョーについてはカントリーウエスタンなんかで聞いたことがある人も多いと思いますが…。『バンジョー』の魅力をカンタンに言うと、『マリオ64』を徹底的に作りこんで、いろんな仕掛けやアイデアを足したようなソフトなんです。そんな魅力的なソフトであるだけに、キャラクターの認知度をあげようということで、バンジョーの着ぐるみを作ってテレビに出したり、いろんな雑誌に…、たとえば64ドリーム編集部におじゃましたりして話題をもりあげようと思っています。

ポケモン映画の観客動員数はどのくらい？

千葉県・類～似＆S-大橋さん

500万人は突破しましたね。

おおよその数字はですねえ…（といいつつ資料を見る本郷さん）、9月の時点で約550万人で、配給収入はおよそ40億円になっていますね。この数字、アニメ映画としては、あの「もののけ姫」に次いで歴代2位だそうですし、すべての映画の記録を見ても歴代6位というのですから本当にスゴイですよね。9月25日まで上映している映画館があるそうですので、まだまだ数字は増えるんでしょうね。

◆大人が見ても十分楽しめる内容の映画だった「ミューツーの逆襲」。映画界では10億円の配給収入があれば大ヒットというから、ポケモンの40億という数字はホントにスゴイ。次作は来年の夏に公開される予定

なぜ『NBAバスケットボール』は発売中止に？

奈良県・B.T.H.さん

いろんな要因があるんです。

NHKの衛星放送などを通じてNBAバスケットボールの熱烈なファンは多いとは思うんですけど、日本のマーケットでゲームを出すのはちょっと難しいだろうと判断したんです。もともと『NBAバスケットボール』はアメリカのマーケット向けに海外で開発されたゲームですし、すでにコナミさんからもバスケットボールのゲームが出ていますしね。営業的に検討したところ、日本ではマーケット的に難しいと判断されたんです。ただ、最近の発売カレンダーから外れたといっても永遠に出さないとは限りません。よくできたゲームという話を聞いていますし、この先、発売の話がぶりかえしてくるということもあるかもしれませんね。

◆昨年のスペースワールドではプレイできた『NBAバスケットボール』。編集部には「発売中止になって残念」という声がけっこう寄せられるのだが…

はみだし質問箱

Q セガに対抗して山内社長がCMに出るって本当ですか？（千葉県・類～似＆S-大橋さん）

A 「そんなこたぁないでしょう～（笑）」

もう1万円を越えるソフトは出ないのですか？

奈良県・トラメガモン&トラメガホンさん

どうなんでしょうね。

でも、ハードが1万4000円という価格の時代なのに、ソフトが1万円を越えると値ごろ感がなくなりますので、ほとんどありえないでしょうね。ただ、付属品をつけると通常の5800円～6800円という値段より高くなるということもあります。でも、マイクが同梱される『ピカチュウげんきでちゅう』にしても1万円を越える価格にはならないでしょうね。

↑『ピカチュウげんきでちゅう』のパッケージがどんなカタチになるのか不明なんだけど、そのマイクのサイズから想像しても、N64ソフト最大級の大きさになることは間違いないだろうね

子供用のコントローラを出す予定はないのですか？

熊本県・京龍司さん

オリジナルで作る予定はありません。

現状のコントローラは小さなお子さんでも使えるようにということで設計はしていたんですけど、ちょっと大きくてZトリガーボタンに指が届かないお子さんもいるようですね。まあ、実際に支障なく遊べるのは幼稚園か小学校1年生くらいからという感じじゃないでしょうか。

◆ハドソンから発売されている「ジョイカード64」は、通常のコントローラと比べてちょっと小さめサイズです。お子さんをお店にお連れして試されてはいかがです？

N64本体の普及台数を教えてください

神奈川県・栗林勝美さん

3月に315万台と発表しましたよね。

これは国内のみの出荷台数ですが…。そのあとの数字については、9月末時点のデータを10月の中頃くらいになれば発表することになると思います。本体の出荷台数については半期ごとに、春と秋の年2回、発表することになっているんです。

◆『F-ZERO X』と『ポケスタ』が発売されたことによって、N64の出荷台数はどのくらい伸びたのだろうか。1月号（11月発売）で発表できるかな？

ゲームボーイカラーのソフトはふつうのゲームボーイでも遊べるの？

東京都・塩田知也さん

もちろん遊べます。

ですから、ソフトのパッケージには「ゲームボーイ&カラー共通ソフト」というように表示する予定になっています。「カラー対応」という書き方をすると、どうしてもゲームボーイカラーでしか遊べないと勘違いする人が出てくると思うんですよね。あと、同じソフトであればゲームボーイカラーとふつうのゲームボーイ同士であっても対戦や交換は可能です。それから、ゲームボーイカラーはGBポケットの周辺機器も使えるようになっているんですよ。

◆ゲームボーイカラーの発売日は10月21日（水）。64ドリーム12月号の発売日と同じ日なのでしっかり覚えておくようにね（一部地域の64ドリームの発売日は遅れます。ごめんなさい！）

はみだし質問箱

Q ゲームボーイの書き換えははじまるの？（大阪府・遊遊紀人さん）

A 「カラーを発売すれば、いずれ古いモノクロのゲームを書き換えできるようになるでしょうね」

GBカラーの赤外線でポケモンの交換ができますか？ 熊本県・やっちろうさん

対応ソフトでないとできません。

GBカラーには赤外線ポートがついていますが、同時発売が予定されている『テトリスDX』を使って友だちと赤外線の対戦が可能かといえば、それはできないようになっています。あくまで赤外線ポートが使えるのは、まだ発売されていませんが、それに対応したソフトだけなんです。ですので、対戦や交換をするときは、従来型のゲームボーイのように通信ケーブルを使っていただく必要がありますね。

ポケットハローキティのCMに出ている人は誰？

福島県・国井光男さん

モデルの、なんとかっていう人です（笑）。

◆水谷妃里ちゃんが着ているワンピースは撮影用に作られたものなので、お店には売っていないのだ

ああ、名前を忘れました（笑）。彼女、けっこう有名なんですよ。まだ小学校6年生なんですが、背丈は162センチもあって、よく小学館の「小学6年生」なんかにモデルで出ているんですが…。そうそう、水谷妃里ちゃんですね。妃里って書いて「ゆり」って読むんですね。珍しい名前ですね。あのCMは京成電鉄の車両を3両ほど借り切って、シートもみなピンク色に変えて実際に走らせて撮影したようですね。その甲斐があったのか、このCMの評判はなかなかいいみたいで、ゲーム関係以外の雑誌…、たとえばファッション雑誌などから「あの子は誰？」みたいな問い合わせを多くいただきましたし、一般の消費者の方からも「彼女が着ている服はどこで買えるの？」といった問い合わせも多くいただきました。

◆イトイさんと紅丸さんに悪いとは思いつつも載せちゃいました、「私はあるく MOTHER3 のために」。山口県のベトベト飯野さんのコラージュです。取材拒否しないでくださいね～

GBライトピカチュウは普通のゲームショップでは売らないの？ 富山県・トーマスさん

それはないでしょうね。

というのもゲームボーイライトピカチュウは、ポケモンセンタートーキョーから注文を受けて作っている特販商品というかオリジナル商品なんですね。これまでも、ファミ通や全日空などでスケルトンタイプのゲームボーイが限定で出たりしましたよね。これらの商品が一般のお店で買えないのと同じで、今回のピカチュウバージョンもポケモンセンタートーキョーでしか買えないようになっていたんです。このピカチュウバージョンはかなりの人気で、すでに完売したようですね。追加生産については限定販売ということで、その予定もないということです。今後はゲームボーイカラーも出てきますし、ひょっとしたらカラーのピカチュウバージョンが出てくるかもしれませんね。あと宣伝になりますが（笑）、GBプリンターのピカチュウバージョンは任天堂から発売していますので、どこのお店でも買えるようになっているんですよ。

◆もう手に入らない？ゲームボーイライトピカチュウ。残念だけど新製品に期待しよう

次のポケモンセンターはどこにできますか？

山口県・志村睦美さん

大阪の出店を検討しているらしいですね。

時期的には年内には仮オープンしたいとのことです。場所については具体的には知りませんが、すでに候補地も決まっているようですね。ただ、グランドオープンして一般の人に対して告知ができるのは年明けくらいになるんじゃないでしょうか。大阪以外の地域についても大都市を中心に出展を検討しているようなんですが、正式にはまだ何も決まっていないようですね。

◆夏休み期間中は1時間待ちもあったというポケモンセンタートーキョー。最近でも土日はやはり混み合っているようだ

はみだし質問箱

Q カプコン参入についてどう思いますか？（青森県・オレよさん）

A 「カプコンさんはヒットメーカーですから、とてもよろこばしい話ですよね」

ポーラ化粧品のCMにマリオの音楽が流れているのはなぜ？

神奈川県・まごしんさんほか多数

正式に話をいただいています。

社内的には勝手に使っているんじゃないかと思った人も多かったようなんですが（笑）、ちゃんと契約をしています。商品のターゲットを30歳くらいの女性に想定していて、子どものころに『マリオ』で遊んだこともあるだろうということで、マリオの曲が選ばれたようですね。「肌を元気にする」という商品イメージが元気なマリオにピッタリあっていたという話です。音楽についてはそのままゲームのものを使うのではなく、オリジナルな曲にアレンジしていましたので、気がつかなかった人もいるかもしれませんね。それにしてもゲームとは関係ない商品のCMでゲーム音楽が使われるのって珍しいケースですね。ちゃんと契約して、というのは僕の記憶にはないくらいですから。いろんな番組で効果音として勝手に使われることは多いんですけどね。

＊マリオの音楽が使われたポーラ化粧品のDAY+DAY VITAXのCM。「SUPER MARIO BROTHERS」というクレジットが右下のほうに入っているんだけど、ちょっと見えにくいかも

ニンテンドウパワーは海外で展開しないの？

千葉県・類～似＆S-大橋さん

その予定はありませんね。

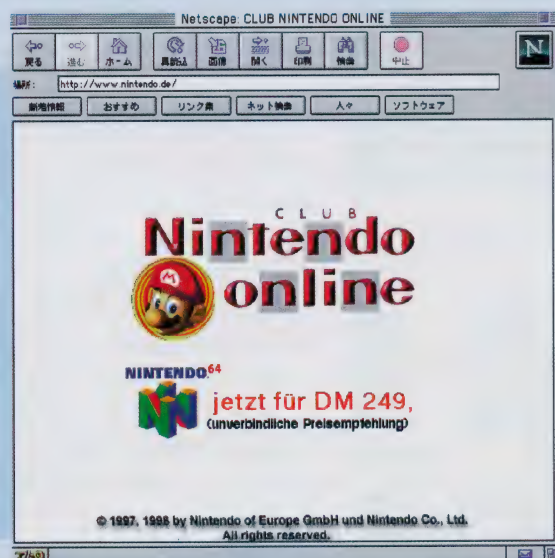
でも国内では、8月末から約2ヵ月間、ダイエーさんでも実験がスタートしましたね。ローソンさんのようにロッピーは置いていないので、SFメモリカセットをおもちゃ売場のレジにもっていってお店の人に書き込んでもらうようなシステムになっているんです。いまのところ東京・神奈川・埼玉の計3店舗でテストをしている段階ですが、うまくいけば全国のお店でも展開することになるでしょうね。

➡『ダイエーにはロッピーマガジンは置かれていないのでソフト選びに苦労する、と思いきや、大きなポスターを貼ってわかりやすいようにしているとか

ヨーロッパでのN64事情を教えてください

千葉県・類～似＆S-大橋さん

今度、ETCSというイベントがありますよね。

場所はロンドンで開催されます。64ドリーム編集部の人も行かれるということなので、その記事を読めばヨーロッパの事情がある程度わかるでしょうね。このETCSというイベントに任天堂が本格的な、大がかりな出展をするのは初めてのことなんです。それでニンテンドウオブヨーロッパ（NOE）が中心になっていますが、今回はニンテンドウオブアメリカ（NOA）がE3の経験をふまえてサポートしているんですよ。このイベントへ、宮本が行くことはありません。というか、いま『ゼルダ』の追い込みで大変ですからね。

⬆本社はドイツにあるNOEのホームページ。ETCSのレポートは毎月新聞を読んでね

はみだし質問箱

Q 任天堂に社歌みたいなものはありますか？（東京都・渡辺皇士さん）

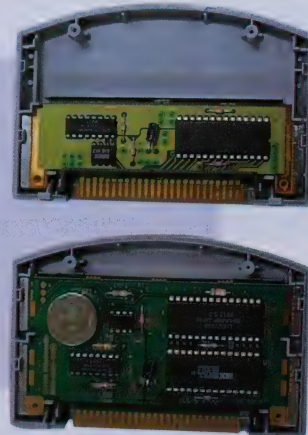
A 「任天堂には社歌はありません。それに社訓みたいなものもないんですよ」

N64のカセットってソフトによって重さが違うのはどうして？

大阪府・MOSTさん

容量が増えると重くなりますよね。

半導体のチップが増えることが多いですから。まあ使用する半導体の種類や数によって重さが変わってくるということですね。それに『F-ZERO X』のカセットのようにバッテリーバックアップ用の電池が入っていると重くなりますね。その線でいくと『ゼルダ』はきっと重くなるでしょう。容量は『F-ZERO X』の倍の256メガですし、バッテリーバックアップになっていますから。

➡上が『マリオ64』、下が『F-ZERO X』のカセットの内部。チップの数が違うのが一目瞭然でしょ。下のカセットの、左上に見える丸いのがバッテリーバックアップ用の電池だよ

任天堂の支店や営業所ではどんな仕事をしているのですか？

北海道・成瀬晶さん

その名のとおり営業をしています。

支店というとわかりづらいかもしれませんが、それぞれの支店や営業所が担当している地域の問屋さん向けの販売やマーケティング活動をしているんですね。営業部門ですから、新製品が出ると問屋さんにいって説明したり注文をとってくるような仕事ですね。もちろんゲーム専門店などのお店をまわったりして商品の販売動向を調査したり、先月の特集の「大そうじ大作戦」みたいに修理などのユーザーサポートもやったりしています。支店・営業所には営業部門だけを置いているので、そこでソフトの開発をしたりすることはないんですよ。

◆先月号の「大そうじ大作戦」に掲載された写真。ドクトルエンドーが教えを乞うているのが技術課のお方（左手がちょっと見えますよね）。任天堂ハードのメンテナンス技術に熟知した彼のような人が全国の支店営業所で働いているのだ

本郷さんが出てる昔の雑誌を見つけました。

神奈川県・燃え中さん

あああ〜、エライ古いですねえ、これは〜。

本郷好尾

任天堂総務部勤務。ペットはミドリガメ。コーラ好き。

身長	173センチ	体重	73キロ
生年月日	'59年3月14日	血液型	O型
好物	ヒラメの作り	アイドル	葉月里緒菜

⬆神奈川県の加藤隆芳さんから送っていただいた雑誌の切り抜き。本郷さんたら、若すぎ〜

身長は変わっていませんが、体重は増えて75キロですね。いまの好物はふぐの刺身…てっさですね。好きなアイドルは昔は葉月里緒菜って言ってましたけど、いまはどうでしょう。稲森いずみですかねえ。ペットのミドリガメはまだ生きていまして、(手を広げて)こんなに大きくなりましたよ。コーラはまあまあ好きといったところでしょうか。それにしてもエライ古いですよねえ。5年くらい前の「ファミコン通信」ですかねえ。でもこれ、ホントに載せるんですか？　やめときましょうよ〜。

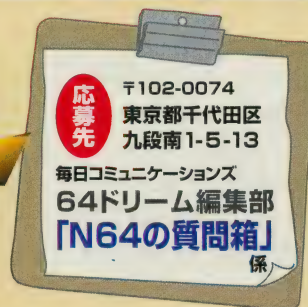
『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK!➡ 03 (3230) 0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱
Q 本郷さんの好きなテレビ番組を教えて（宮城県・ゲンガー大王さん）
A 「昔からNHKの大河ドラマを見ています。ジジイ系のドラマが好きなんでしょうね（笑）」

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS●
編集部のゲーマー、アンドレが「筋肉番付」（TBS系）に登場。おしくも賞金は獲得できなかったが、テレビでの放映の可能性もありそう。放送予定日は9月26日なので要チェックだぞ。

TOP NEWS 「任天堂スペースワールド」の開催は来年5月に 年末発売予定の64DDは来年6月に発売延期!!

今月は嬉しいニュースと悲しいニュースが交錯した月となった。まず嬉しいニュースは『ゼルダの伝説』の発売日が11月14日に正式決定したこと。さらに、超期待のゲームボーイカラーの発売日が当初発表より少し遅れたが、10月21日（価格は8900円）に決定したことだ（詳しい情報や同時発売ソフトについては122ページ参照）。そして悲しいニュースは、まずは64DDの来年6月への発売延期。理由はイロイロと考えられよう。ソフト開発の遅れもあろうが、最大の理由は64DDを発売できるほど、64本体が大きく普及していないというのが延期の背景にあるものと思われる。ただ今回判明した大きな事実の1つに、64DDに通信機能が付与されることがある。これは従来発表されていた、いや予想されていた新たなゲームの可能性をさらに広げるものだといえよう。具体的な通信方法に関しては未定だが、いくつかの方法が考えられる。まずはセタの『森田将棋64』のような特殊なカセットをN64にセットし、そこに電話線を差し込む方法。さらにN64前面のコントローラポートから、64DDの上面にある謎の溝にコードを通し、その先に電話線につながる小さなボックスを接続する方法などだ。また電話線をつなぐのならテレビ電話の可能性もありそうだ。『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクと、ポケットカメラがをうまく接続すれば上手く行きそうな気がするが…。64DDの話はさておき『スペースワールド』の延期はどうも解せない。来年の5月開催は6月発売の64DDをにらんでのものだと考えられるのでいいとして、『ゼルダ』や『オウガ』などの年末に向けた大作を発表し、多くの人が実際にプレイできる場がないのは非常に残念だ。N64に関する仕事にたずさわる者として歯がゆくてならない。せめて東京ゲームショウに出展していればと思うのだが、皆さんはこのニュースどう感じますか？

⬆無事発売日も決まり一安心の『ゼルダ』。N64を大きく牽引するソフトになって欲しいぞ

⬆発売当初のゲームボーイの価格が12500円だった事を考えると8900円はお買い得だよね

⬆N64と合体することで無限の可能性をもつ64DD。これが発売されれば「ゲームが変わる」を体験できそう

⬆大いに盛り上がった昨年の「任天堂スペースワールド」。今年は年末に向けてのイベントは無いのだろうか

ポケモントランプに青色と黄色の新しいバージョンが登場したぞ!!

96年12月に発売されてから大人気のポケットモンスタートランプに、迫力あるカメックスが描かれた青色のブルーバージョンと、かわいいピカチュウがデザインされた黄色のピカチュウバージョンが加わった。ゲームで捕まえられなかったポケモンはカードでゲットだ。

⬆発売は9月の下旬を予定しているぞ。赤・緑・青・ピカチュウとも各500円で発売

新製品

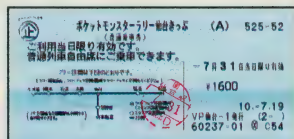
ポケットプリンタにかわいい仲間ピカチュウバージョンが登場だ!!

9月12日に発売された『ポケットモンスターピカチュウ』と同時発売されたのが、ポケットプリンタのピカチュウバージョン。プリンタ本体にはピカチュウやモンスターボールのイラストが入って、カラーはピカチュウと同じ黄色になっている。ポケットプリンタに対応している『ポケットモンスターピカチュウ』を、通信ケーブルでつなげば、君だけの「ポケモンずかん」を印刷することもできるのだ。君は何をプリントする。

⬆『ポケットモンスター赤・緑・青』はポケットプリンタに対応していないので注意してね

読者からもらった 今月のおおきにハガキ

先月号で「仙台のポケモンスタンプラリーの切符が手に入らなくて残念」と書いたところ、高橋耕二さんと菊池英治さんがラリーの切符を送ってきてくれたので紹介しよう。菊池さんによればこのイベントは9駅10カ所のポケモンスタンプを押すもの。ちなみにスタンプになったポケモンは、ピカチュウ、ミュウツー、ロコン、フシギダネ、ヒトカゲ、カビゴン、トゲピー、ニャース、ゼニガメ、ミュウの10種類。これからもこんな楽しい企画がたくさんあるといいよね。

ポケットモンスターラリー仙台きっぷ (A) 525-52
¥1600

◆タッチの差で先に届いた高橋さんの切符をお借りしました。お2人さんありがとうございます

世界最大（と絶対思う）同人誌即売会「コミックマーケット54」が開催される

世界最大の同人誌即売会「コミックマーケット54」が8月14～16日の3日間、東京・有明のビッグサイトで開かれた。開催前夜に不審火（場内放送では発火装置がしかけられたらしいと言ってた）が出るというとんでもないトラブルも発生したようだが期間内には大した事件もなく、いつも通りのものすごい人出だったぞ。

◆日本最大なら、世界最大だろう。いやもうものすごい混雑のなかで、もっちーがゲットしてきたあやしげな本の数々

任天堂のお膝元、京都で開催されたポケモンリーグで重大発表が!?

イベント

全国で白熱したバトルを繰り広げたポケモンリーグ。8月22・23日に最後の地区大会となる関西大会が開催されたのは大阪ではなく、何故か任天堂のお膝元である京都。実はこの時期、イベントをわざわざ京都で開催することから、業界内では「任天堂が会社の根幹に関わる何らかの重大発表をおこなう」とのウワサがまことしやかに流れていたのだ。常識的に考えれば、このようなイベントで、大きな発表をおこなうわけもないのだが、スクープをねらってわざわざ取材に行った私っていったい…（実は実家に帰ってただけ）。

引き続きみんなから収納のアイデアを大募集

先月号の「N64大そうじ大作戦」でコントローラパックを収納できるものを募集したところ、いくつかユニークな収納のアイデアが編集部に届いているぞ。皆さんのアイデアは来月号から連載で紹介していくつもりなのでお楽しみに。ということで、引き続きアイデアを大募集するので、ハガキかファックスで応募してね。採用者には記念品を送るぞ。同じアイデアが届いた場合は先着順になるのでご勘弁を。なお住所、氏名、電話番号は忘れずに。

▶64ドリーム編集部「収納」係まで。9月末日締切り

攻略本 「ダビスタマガジン」編集部責任編集の『ダビスタ98』の攻略本が9月末登場!!

9月1日からニンテンドウパワーでデータ書き換えが始まった「ダービースタリオン98」は、競馬ゲームの最高峰と言われる「ダービースタリオン」に最新競馬データを盛り込んだ新データ版。この「ダビスタ98」で遊ぶために必要な基礎知識、応用方法、全種牡馬ガイドなどをコンパクトにまとめた「ダービースタリオン98 ファーストステップ」が、9月末に発売されることになった。編集はダビスタの開発者として知られる薗部博之氏とダビスタ伝道者成沢大輔氏を要する「ダビスタマガジン」編集部が担当。

◆価格は1000円。240ページ前後で、オールカラーの予定。9月末から全国の書店、ゲームショップ、一部コンビニで発売予定

CD "スーパーロボット魂"のツアーを収録したライブアルバムが発売!!

ロボットファンなら絶対聞いて欲しいCDが9月18日に発売されたぞ。6月に行われた"スーパーロボット魂"初の全国ツアーを収録したライブアルバムが2枚組で登場したのだ!! 水木一郎、影山ヒロノブ、MIOに加え今回は岩永雅子、アップル・パイ、さらに謎のユニット鋼鉄兄弟が参加しているぞ。

◆定価3873円で発売中。初回特典としてフルカラーの24ページ写真集が付いているぞ

トピックス 田中アナと服部レフェリーによる『闘魂炎導2』のセリフ収録が終了

12月に発売予定の『闘魂炎導2』に使われるセリフの収録が都内のスタジオで行われ、その模様を取材してきたぞ。タイガー服部レフェリーは実践さながらの迫力で録音を終えると、田中秀和リングアナウンサーが登場。200以上ものセリフを1つ1つチェックしながら、慎重に収録していったのだ。

◆綿密な打ち合わせをするスタッフの面々。収録は3時間位で無事終了したのだ

◆服部レフェリーからは「このゲームを買って、エンジョイして下さい。でも、夜更かしはしないように（笑）」とのコメントを頂戴いたしました

◆田中アナは「ユーザーからメッセージを募集したいですね。ゲーム中も前フリをカットしないで聞いて下さい」との事。『闘魂3』では実現したいですね

●はみだしNEWS● 意欲的にN64ソフトを発表しているユービーアイソフトからまたまた新作が登場するぞ。同社の代名詞ともいえる『レイマン2』がN64で登場する。東京ゲームショウでも出展予定だ。

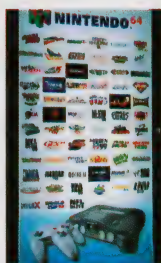
●はみだしNEWS● 本誌特派員が泊まっていたロンドンのホテルで、早朝の6時に火災報知器が鳴り、ホテル中がパニックになるというハプニングが。原因は全く不明。よりによって朝6時とは…(泣)

緊急レポート!! ヨーロッパ最大の見本市

ECTSとは、ヨーロッパ最大のインタラクティブエンターテインメントエキスポのことで、ゲームを中心に最新技術を紹介する見本市のこと。今年は、9月6日〜8日までの3日間ロンドンで開催された。このイベントは、マスコミ関係者や開発・販売等の関係者向けのショウで、年末シーズンに向けての商品アピールを目的としている。1989年に、第1回目のショウが開催され、その時は2000人程度の参加者しかいなかったが、ほぼ10年で2万人以上の参加者を数えるようになった。6月のE3から時間が中2カ月しかたっていないので、目新しいソフトはなかったが、ヨーロッパのゲーム市場の動向をうかがうことができた。今回のショウでは、任天堂以外の各社ブースにもN64タイトルがずらりとならび、ヨーロッパにおけるN64のシェア拡大が感じとれた。

◆会場はロンドンのケンジントンオリンピア

Nintendo

会場のなかで最大規模の大きさを誇っていた任天堂ブース。中でも人気だったのは、お馴染み『ゼルダ』やビデオシステム開発の『F-1 World Grand Prix』。そして、ヨーロッパ初登場のゲームボーイカラーだった。ブースの広さだけでなく、出展されていたソフトも、他社開発のものを含めて69タイトルにもおよんでいた。

◆これが出展されていたタイトル。大半が任天堂以外が開発したもの

◆ブース内でも大きめのスペースをとっていた『ゼルダ』の人気は高かった

◆日本発売未定のタイトルも数多い

◆ゲームボーイカラー版の『スーパーマリオブラザーズ』発見!!

◆『テンエイティ』の発売はこれからだ

◆ブースに飾られていたF-1マシン。ゲームへの期待も高いようだ

◆『F-1 World Grand Prix』をデモプレイする任天堂のコンパニオン

◆任天堂ブースの人たちは、テンエイティやゼルダのT-シャツを着ていたぞ

64タイトル大人気

あちこちでNキューブを見かけた今回のショウ。アクレイムなどを中心にたくさんの64タイトルが展示されていた。

◆ご存じアクレイムの『テュロック2』。日本発売未定のタイトルも多かった

◆コナミブースでは、『Castle Vania』(『悪魔城ドラキュラ3D』(仮))も

◆『アースワームジム3D』の開発元インタープレイブースのお姉さんたち

◆『ダイナマイト刑事』風の『Fighting Force64』を開発しているアイドス

ECTS あれこれ

規模は大きくないながらも、充実しているECTS。カプコンの岡本吉起さんとか、タレントの小島可奈子ちゃんも見つけちゃいました。そんなワンシーンを紹介します。

◆カプコンの開発本部長岡本さん。プレイしてるのはカプコンのN64落ちモノパズル

◆ポケモンをプレイするタレントの小島可奈子ちゃんに話しかける任天堂スタッフ

◆どこにいても目につくNキューブ。日本でもこれぐらいハデにやってほしいぞ。ホント

ECTS'98ロンドンで開催!!

Ubiソフト

世界各国に支店を持つ、ヨーロッパ最大級のソフトハウス。日本発売未定のソフトを含めて7つのN64タイトルを出展し、今回は海外で大ヒットした『レイマン』の続編を日本で発売することを発表したのだ。

↑『バックバンブル』と『レイマン』のキャラクターもいたぞ

↑任天堂ブースでも出展されていたレースゲーム『S.C.A.R.S.』

↑日本での発売も決定した『レイマン2（仮）』。ヒット作の続編だ

↑PC版の『レイマン2』画面。今度は3Dのアクションゲームなのだ

Ubiソフトフランス本社に潜入!

本誌特派員は、ヨーロッパにおけるゲーム事情を調べるため、Ubiソフトのフランス本社を訪ねた。そこで驚いたのは、開発環境がとても充実しているってこと。できるものは全て自分たちでやるという社長の理念そのままに、ゲーム開発はもちろん、音楽の収録やCM作成までこなしていたのだ。すばらしい開発環境でした。

↑お世話してくれたスタッフのみなさん。とっても気のいいひとたちでした

←日本発売予定の『トニックトラブル』の説明もしてくれた

←『トニックトラブル』の開発模様

↑こんな立派な収録ルームがある開発会社は日本でも数えるほどだ

←日本語も堪能な開発のグザビエさん。机の上にはなぜかジャンプが…

↑トニックの開発用のロム。なんだか見たことのないようなサンプルロムだぞ

←64の開発はウィンドウズマシンで行っている。パソコンから64コントローラが…

Ubi Soft 社長インタビュー

●ヨーロッパでのゲーム機のシェアはどのくらいのものなのでしょうか?

ギルモ氏：家庭用機では、PSが2/3、N64が1/3ぐらいでしょう。しかしながら、N64は拡張要素もあり、価格も下げているので、今後の見通しは明るいと思います。

●これからヨーロッパ市場で一番伸びるプラットフォームは?

ギルモ氏：ドリームキャストの発売(ヨーロッパは99年春頃?)を控えており、今後のヨーロッパ市場は非常に混沌としてくるでしょう。ハード間での競争が激しくなれば、全体的にプラスの効果があると考えていますので、ソフトの成長の面でもいい活性剤になるでしょう。

●ヨーロッパでは、N64の発売の遅れと、価格が高かったことからシェアが伸び悩みましたが、今後シェアをのばしていくとお考えですか?

ギルモ氏：どれぐらい遅れを挽回するか、(PSと)互角にまで挽回するかどうかは分かりませんが、シェアは当然伸びるでしょう。絶対的にゲームの市場が伸びていますし。いずれは、アメリカと同じぐらいの規模まで伸びていくでしょう。パソコンゲームと家庭用ゲームを比べると、(ヨーロッパでは)パソコンの方が強いですが、伸び率を見ると、家庭用機は7割増しで伸びています。

●現在ヨーロッパではPSがトップですがその理由はなんでしょう?

ギルモ氏：CD-ROMを使った大容量と、(生音を使った)音響の良さなどがあげられますが、ソフトがバラエティに富んでいるというのが大きな理由でしょう。N64の拡張性を考えると、その差は縮まっていくと思います。

●今後Ubiソフトが特に力を入れていくのはどの地域ですか?

ギルモ氏：日本です。ですから、現在、日本に視点を合わせて、どのようにしたら日本のユーザーのニーズに応えられて、どのようにして日本向けのゲームを作っていくかということを最優先課題にしています。

●ヨーロッパ、アメリカの市場でもかなり大きいと思いますが、それでも日本に焦点を合わせたいというのはなぜなんですか?

ギルモ氏：ヨーロッパ・アメリカ向けの製品はすでに研究・開発されていて、あるていど欧米で売れるゲームを作ることができるという自負がありますから、今後は「企画・制作」という観点からも日本に目を向けていきたいと思っています。ですから、日本の市場に対応するために、日本の現地スタッフを多く採用して、いい影響を与えて欲しいと思っています。規模としては、現在の日本支社にマーケティング部門の他に開発部門を設けていきたいと考えています。日本でも企画、ゲームデザインも行っていきたいと思っています。

●ヨーロッパで人気のあるゲームのジャンルは何ですか?

ギルモ氏：アクションゲームやレースゲームですね。ただ、RPGは人気がないですね。

●それは、どうしてですか?

ギルモ氏：RPGの人気がないと言い切ってしまうとウソになります。なぜかというと、今まで市場の規模が小さかったので、日本産つまり、日本向けのRPGしかないんです。ヨーロッパの市場をにらんだゲームが出てくれば人気も出てくると思います。Ubiソフトでも1年後、2年後をメドに作っていこうとは思っています。もしかしたら日本で制作するかもしれません。

●最後に日本のユーザーに一言。

ギルモ氏：これからますますゲーム市場における競争が激しくなる中で、Ubiソフトはハードの限界を引き出すようなゲームを開発していきたいと野心を燃やしています。ぜひ期待して下さい。

Ubi Soft社長
Ives Guillemot（イブ・ギルモ）氏
とってもマジメだけど、フランクで明るい人でした

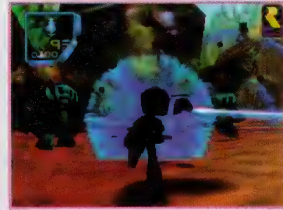
●はみだしNEWS● 今回、ロンドンとパリ取材を強行した本誌編集のケイ少佐。取材前の週に3日間の徹夜、帰ってきたその日に徹夜で原稿を仕上げて速報をお届けしました。ご協力いただいたUbiの方に深く感謝します。

取材・文：岩崎 桂

●はみだしNEWS● 9月12日にトイザらス限定でゲームボーイライトのクリアイエローが発売されたぞ。ちなみに価格は6299円。数量限定なのでお早めに。

期待作『エアフォースジェミニ』の最新画像がレア社のHPに登場!!

大ヒット作を連発しているレア社が制作している期待の新作の1つ、『エアフォースジェミニ』の最新画面がレア社のホームページで公開されているぞ。アメリカでのE3（今年6月）以来の最新情報なので、興味津々でチェック。おそらく実際のゲーム画面だと思われるが、背景画面もかなり作り込まれており、完成度は着実にあがっているようだ。日本での発売を是非希望するぞ。

◆公開されている画面は全部で12点。迫力のある画面ばかりだ

◆アドレスはwww.rareware.com。是非チェックしてみよう

第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤーのグランプリは『バイオハザード2』

ゲーム専門雑誌15誌の協力による、第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤーの受賞式が8月24日に行われた。これは97年4月から98年3月までに発売されたゲームソフトから120作品をノーミネートし、その中から純粋に読者の皆さんからの投票によってのみ選出されているのが特徴だ。今回は4部門で、合計6作品が選出された。6作品の内訳はPS用ソフトが4タイトル、SS用ソフトが2タイトルで、残念ながらN64のタイトルは選ばれなかった。

◆グランプリをはじめ各部門の受賞者の面々。来年こそはここにN64ソフトが加わってほしいぞ

◆会場内でカプコンの岡本吉起さんと遭遇。「N64ソフトバンバンやってるから期待しててね」とのことでした

部門	タイトル	会社名	得票数
グランプリ部門／グランプリ	バイオハザード2	カプコン	1958票
準グランプリ	グランツーリスモ	SCE	1581票
準グランプリ	グランディア	ゲームアーツ	1479票
フレッシュ部門	電車でGO!	タイトー	1355票
ビジュアル部門	パラサイトイブ	スクウェア	2024票
サウンド部門	リアルサウンド～風のリグレット	ワープ	875票

＊投票して下さったみなさんありがとうございました。下の欄外にプレゼントの当選者の発表があります。

創立20周年を迎え光栄がCIを実施 会社名の表記も光栄が➡コーエーに

1998年で創立20周年を迎える光栄がCIを実施し、新しく会社のコーポレートマークを制定するとともに、社名表記も株式会社コーエーと改めた。「無限の可能性に満ちた21世紀の個性的な総合ゲームソフトメーカーを目指す」をビジョンとする新生コーエーのこれからの活躍がさらに楽しみになったぞ。

【エンドーコレクション】今月の逸品
～ハイパーボーイ～

今月の逸品はコナミから1991年に当時5800円で発売されたハイパーボーイ。実はこれ、編集部のマッシーが近所のおもちゃ屋で発見し購入したのを、エンドーコレクションに寄贈したものだ。ドクトルエンドーによれば、ハイパーボーイとは、ゲームボーイ（ゲームボーイポケットじゃないよ）用の周辺機器の1つで、ゲームボーイを本体に装着すると、①ジョイスティックで操作可能②ゲーム画面をライトアップし暗いところでもプレイ可能③1.5倍拡大レンズで画面がワイド化④内蔵スピーカーで迫力のゲームサウンドが楽しめるといった特徴があるそうだ。

◆ゲームボーイがすっぽり収まるかなり大きな筐体だ。これで遊ぶとちょっとレトロな気分になるぞ

「'98東日本玩具見本市」が開催!! 各社自慢のクリスマス商品が登場

8月26・27日の両日に都立産業貿易センター台東館で「'98東日本玩具見本市」が開催された。これは年末のクリスマス商戦に向けて、各おもちゃ会社が自慢の商品を展示する商談会だ。ここでは一足先に期待の商品が見れるとあって我々も少し興奮ぎみ。「これは売れそうだ」とか、「これはいいなあ」とか言いながらブースをチェックしてきたぞ。N64ではエポック社の『ドラえもん2』がプレイ可能な状態で展示、またバンダイブースにもN64ソフトの新作が展示されていたぞ（この件については来月号で詳しく紹介するぞ）。

◆久々に童心にかえって、いろんなおもちゃを楽しめた日になったのだ

◆やはり人気の高いポケモン関連グッズ。ポケモンブームはまだまだ続きそうだね

ゲームクリエーター育成ツール「デジタルロケライト」が発売!!

ヒューマンはWindows系パソコンをベースに、個人レベルでも本格的な3Dゲーム制作が楽しめる「デジタルロケ™ライトDigital Loca Lite」を発売する。これまで市販レベルの3Dゲームを制作するには、高度なワークステーション環境が必要とされていたため、個人レベルでの制作はなかなか容易ではなかった。だが今回発売するソフトは、Windows95/98に対応し、12800円と低価格ながら、本格的な3Dゲーム制作に特化した仕様になっており、実用的な記述例も含めた分かりやすい仕様になっているのが特長だ。

再度緊急告知

先月号で「ゲームボーイポケット木目調」の情報を募ったところ、静岡以東から数件の情報が届いた。実際お店にいくと影も形もなかったというガセネタもあったが、編集部では引き続き情報を募集する事にした。とにかく誰か現物の写真を送ってくれ。

▶64ドリーム「大将ええネタありまっせ」係まで

『第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』プレゼント当選者 ■パナソニックDVDプレーヤー…藤沢 礼/長野県、石崎 雄也/茨城県■カシオデジタルカメラ&プリンターセット…伊藤 和憲/福島県、谷口 良弘/福井県、滝田 素之/石川県 ■シャープポータブルMDプレーヤー…[illegible]

毎日新聞社のホームページAULOS（アウロス）にゲームファンのコーナー「ゲームクエスト」登場!!

最新情報がインターネットで瞬時に得られるとあり、各新聞社も最新ニュースやおもしろ情報を配信すべくこぞってホームページを開設している。アウロスは毎日新聞（実は64ドリームを発刊している毎日コミュニケーションズは毎日新聞グループなのだ）が配信するインターネット情報ページの名称で、最新ニュースはもちろんおもしろ情報満載の役に立つサイトの1つだ。この中でみなさんに紹介するのが、ゲームファンのためのコーナーである「ゲームクエスト」。いまこのコーナーでは「みんなの感想文で作ろうゲームライブラリ」ということで、ゲームソフト全作品の感想文を募集しているのだ。ライターの発掘・育成プロジェクトもかねているので、本誌にも原稿を寄せてくれている皆さんの中で、我こそはと思う方は応募してみたらどうかな。

➡新聞社と聞くとどうしても堅いイメージがあるけど、スッキリ見やすい画面でしょ。http://aulos.mainichi.co.jp/all-index.html

⬅よせられた感想文は毎日新聞社メディア事業局により月間・年間で大賞もあるぞ。月刊賞はなんと"焼き肉食べ放題"だそうだ

「Bビーダマン爆外伝」の新しいカードゲームと貼って楽しい「メガコンプリートシール」が発売!!

「ポケットモンスターカード」が大ヒット中のメディアファクトリーから、第2弾のカードゲームとして、「Bビーダマン爆外伝カードゲーム」が9月26日に発売になる。多くの子供たちにカードゲームの楽しさが浸透しつつある中で、このカードゲームは、初心者や小さい子供でも十分楽しめるようにルールやカード構成を工夫してあるのが特長だ（ゲームデザインはあの遠藤雅伸さん!!）。またカードの枚数は最終的には200～300種類になりそうで、コレクション性もバッチリ!! メガコンシールは10月10日発売で、ベースとなるシールに色々なクリアシールを自由に組み合わせる事で、進化したオリジナルシールをつくることが出来るすぐれものなのだ。どんどん集めてあちこちに貼り付けちゃおう。

⬅オリジナルかつクオリティーの高い描き下ろしイラストのカードが50枚入ったスターターパック。メタコロ1個と遊び方説明書が入って1200円。10枚のカードがランダムに入った拡張パックも300円で発売される

➡ベースとなるこのシールにクリアシールを重ねていくとキミだけのオリジナルシールが完成するのだ。なおメガコンシールのお値段は100円です

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 名古屋地区の方に朗報!! 9月26・27日に久屋大通公園テレビ塔周辺で開催される名古屋テレビまつり「バイタル'98」でBビーダマン爆外伝のカードが遊べるブースが登場する。メガコンシールも先行発売されるぞ。

Tea Break

先月のこのコーナーで紹介したポケモンピクロス。実は数字のまちがいがたくさんありまして、「ロジックが間違っている」とか「絶対にできない」といったお便りをたくさん頂戴いたしました。ということで今月号では完璧版をもう一度掲載することにいたします。作品を送ってくれたペンネーム5211型1号さん、読者のみなさん本当にごめんなさい。もうしません、だからカンベンしてね。

列のヒント（左から、上→下）

列	ヒント
1	8 6 5
2	7 1 1 5 1 1
3	6 1 1 1 3 2 3
4	6 2 3 3 4
5	6 3 4 4 1
6	11 4 2 1 3
7	12 4 3 2
8	13 4 3 2
9	12 4 3 2
10	11 1 3 1 2 2
11	6 1 3 3 2
12	1 3 4 2 4 2
13	2 1 4 1 4 2 3
14	3 3 2 2 2 4
15	4 2 3 3 1 1 4
16	3 4 1 1 3 1 4
17	3 9 2 1 5
18	3 4 1 1 2 1 4
19	4 2 3 2 2 1 4
20	3 3 2 2 2 1 2
21	2 1 4 1 3 4 1
22	1 3 4 1 2 2 1
23	6 1 3 1 4 1
24	10 3 4 2
25	11 1 11

行のヒント（上から、左→右）

行	ヒント
1	25
2	11 9 3
3	11 7 3
4	11 1 1 1 1 3
5	11 1 3 1 3
6	11 9 3
7	2 5 11 2
8	1 1 6 2 3 2 2
9	1 7 3 1 3 2
10	8 2 1 2 3
11	2 5 1 5 1 1
12	1 2 3 3 1 1 1 4
13	1 4 1 3 1 3 1 4
14	2 4 2 2 2 3
15	3 6 1 5 1 1
16	4 5 2 4 3 2
17	5 4 2 1 3 3
18	1 3 2 1 3 2 1 2
19	2 3 1 2 1 1 2
20	2 1 3 3 1 1 1 1 1
21	1 2 5 2 1 3 1
22	2 1 4 1 6 3 1
23	1 2 1 7 1 1 1
24	1 2 15 1 2
25	1 1 17 3

先月号は本当にごめんなさい 今回はカンペキ!!

引き続きみなさんからの楽しいパズル募集中!!

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
「64ドリーム編集部」
わたるのパズル係まで

■おもちゃ券…松尾 武志/福岡県、平工 和幸/岐阜県、坂 秀徳/愛知県、浅倉 芳明/兵庫県、小林 卓也/三重県、北村 裕司/新潟県、藤田 記好/秋田県、船水 久美子/宮城県、山下 奈巳/静岡県、開藤 文雄/広島県、藤田 知子/大阪府、鈴木 俊介/宮城県、西 遼太郎/千葉県、小川 輝明/茨城県、田口 靖/茨城県、大川 等/群馬県、相沢 大樹/東京都、藤田 朋史/新潟県、山本 明生/兵庫県、辺土名 勇樹/沖縄県（以下順不同 敬称略）。なお特製プレミアムテレカ（1000名）については当選者多数のため、発送をもって発表とさせていただきます。

イマジニアスペシャル 炎の5連発!!

今年の1月末に『シムシティ2000』を発売して以来、しばらく動きのなかったイマジニアが、これから年末にかけて、バラエティに富んだN64ソフトを、5タイトルも連発してくるのだ！ さらにまだ他にも新タイトルがあるかもしれないから、今後も目を離せないぞ！

CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～

⬆コースがリアルなレースゲーム

ウエットリス

⬆手軽でカンタン、熱中パズル

SNOW SPEEDER

⬆スキーとスノボのスポーツ

ズール（仮）

⬆新システムに注目のRPG

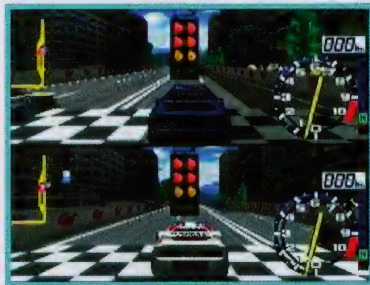
キラッと解決! 64探偵団

⬆みんなで遊べるボードゲーム

CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～

タイトル	CITY TOUR GRANDPRIX～全日本GT選手権～
発売元	イマジニア
発売日	10月30日
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	レーシング
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

今月は「京都」「河口湖」コースの攻略だ！

編集部にサンプルロムが到着し、それを遊んでみた限りでは、コーナーで派手なドリフトを決めるタイプのレースゲームではなく、コーナーの進入までにしっかり減速して曲がるといった、グリップ走行重視のゲームとなっている。さすがにGTカーが登場するだけのことはあるね。そこで今月は「京都」「河口湖」の両コースを、詳しく紹介しつつ攻略していくぞ。

⬅もちろん2人同時プレイも楽しめる。最速の座を賭けて勝負！ゲームモードは来月紹介予定だ

⬅ゲーム中には、このような実写取り込み画面が挿入されているのだ。雰囲気が出てきていいよね

京都　ブレーキングが最重要！

ショートコース

ストレートが非常に長いコースだけど、直角コーナーやS字カーブがあり、しかも道幅が狭いので、かなりのテクニカルコースとなっている。ストレートでスピードを稼いでいても、コーナーの進入までにキッチリ減速しないと、曲がりきれずに壁にぶつかってしまうので注意しよう。

①ゆるい連続S字

◆連続S字が出現するけど、直角左コーナーまでは全開で大丈夫

②1コーナー

◆ブレーキをかけつつ、ギアを3速に落として曲がるといいぞ

③長いストレート

◆ロングコースはここを左折する。ストレートはもちろん全開

④S字カーブ

◆このようなゆるいS字は、直線的なラインを取って全開で

⑤コーナーの進入

◆左コーナー進入まえに、ラインを右側に取って走るといいぞ

⑥ゆるいS字の後

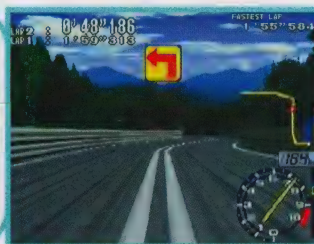
◆直線的なラインを取りつつ、減速して左コーナーに備えよう

ロングコース

「ロングコース」となっているが、走行距離はそれほど長くなっていない。相変わらずストレートは長いけど、直角コーナーがショートコースよりも増えているので、よりブレーキングテクニックが重要になってくる。こちらも道幅が狭いから、ライバルを抜かすのに苦労するぞ。

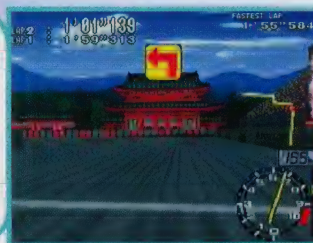
①シケイン

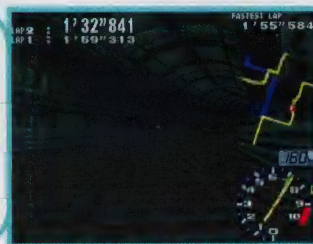
◆かなりの難所。ここも3速に落としつつ減速して通過する

②直角前のS字

◆このS字自体は何ともないけど、この後のコーナーが問題

③直角左コーナー

◆コース幅がかなり狭い地点なので、いつもに増して減速する

④平安神宮前

◆コース幅は広いけど、この後にもコーナーがあるので十分に減速

⑤寺町商店街

◆ゆるいコーナーが連続し、車の挙動を乱しやすいので注意しよう

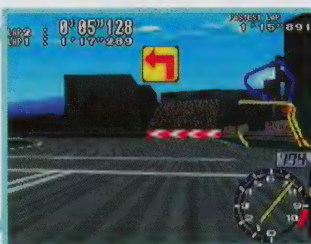
⑥商店街の出口

◆商店街の出口は、コース右側にラインをとってしまいがちだ

河口湖 ライン取りが最速への鍵

ショートコース

全体的にカーブがゆるやかで、しかも道幅が広い上にグリーンゾーンもあるため、ついついスピードを上げてしまいがちだ。しかしここでもコーナーの進入前に減速しておかないと、曲がりきれなかったり、コーナーの立ち上がりで車の挙動を乱し、フラついてしまうから要注意。

① 1コーナー

◆コース幅があるとはいえ、意外にキツいから4速くらいに落とす

② ヘアピン

◆標識の矢印ほどではないけど、ここもキツいコーナーだ

③ 明るいトンネル

◆スピードは上げられない。狭いので敵車がいたら抜けないぞ

④ トンネル出口

◆明るいトンネルを抜けた後のS字は、全開で通過しても平気

⑤ 暗いトンネル

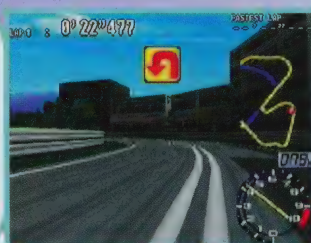
◆トンネル内はゆるやかな右カーブ。暗くて見にくいので注意

⑥ 最終コーナー

◆ここも意外な難所。4速あたりまで落として曲がるといいだろう

ロングコース

ショートコースよりも、ずいぶんと長いコースとなっている。相当キツいヘアピンコーナーもあるし、緩やかなカーブが連続する地点もあるので、コースを熟知した上で、上手なライン取りをすることが、タイム短縮のカギとなるぞ。腕の差が最も現れやすいコースと言えるだろう。

① 第1トンネル出口

◆ヘアピンの標識が出ているけど、それほど急ではないぞ

② 第2トンネル後

◆ここは本当にヘアピン。少なくとも3速には落として進入しよう

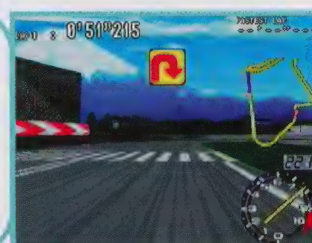
③ ヘアピン

◆早くからアクセルを踏んでしまうと、挙動を乱すので焦らずに

◆かなり長い左カーブなので、進入速度が早すぎるとコースアウト

⑤ 第3トンネル内

◆このトンネルを抜けた後に複合コーナーがあるからラインを考える

⑥ 急な右コーナー

◆左コーナーの後、すぐに右コーナーがある。ここも3速がいいぞ

イマジニアスペシャル　炎の5連発!!

E3で評判の高かった『ウエットリス』が、日本でも発売されることが決定! カンタンなゲームシステムだけど奥が深いので、何度も何度も繰り返し遊べる、中毒性の高いパズルゲームなのだ。ちょっとした息抜きとしても遊べそうなこのゲーム。今から発売が楽しみだよね。

タイトル	ウエットリス	容量	32M
発売元	イマジニア	ジャンル	3Dアクションパズル
発売日	11月27日	プレイ人数	1人用
価格	未定		

ゲームの流れを御紹介：シンプルでわかりやすいパズルだ!

① 水が漏れないよう地形を組む

◆ブロックを積んで、水が下に漏れないような地形を作ろう。水は低い方に流れるからね

② ウォータが上から降ってくる

◆地面に触れると水になる。漏れた水は右のタンクにたまり、一杯になったらゲームオーバーだぞ

③ ファイヤが落ちて、水が蒸発

◆ファイアは、たまった水を蒸発させるんだ。タンクが一杯の状態だったら助かるかもね

④ 再び地形を組み直しましょう

◆キレイさっぱり水が蒸発しました。さて次のウォータに備えて、水が漏れないように組み直そう

Snow Speeder

スキーとスノーボードの両方が楽しめる、『Snow Speeder』の発売が12月に決定したぞ! まさにウインタースポーツの季節に突入する時期でうってつけだね! 今年の冬は、コタツに入りながらのスポーツを楽しんじゃおうぜ!

タイトル	スノースピーダー	容量	未定
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	振動パック·コントローラパック対応

エアトリックも楽しめる「スキー&スノーボード」ゲーム

どちらにするか迷っちゃう!

スキー

スノーボード

多彩な空中アクション!

◆コース内にいくつか存在するジャンプ台で、エアトリックを華麗に決めろ!

分岐点もコースに存在!

◆分岐点が存在する、マルチコース方式だから、1つのコースでいろんなルートを楽しめるぞ

またまたRPGがN64に登場するぞ!

ズール(仮)

幼い主人公が、立派な魔獣使いとして成長していくRPGなのだ。フルオートの戦闘システムにも要注目だぞ!

タイトル	ズール(仮)
発売元	イマジニア
発売日	98年12月
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

魔獣を育てて闘技大会優勝を目指すRPGだ!

「ズール」という大陸に存在する、さまざまな魔獣を捕まえ仲間にして、その魔獣を鍛えあげ、他の魔獣や魔獣使いたちと戦っていくRPGだ。戦闘場面はAI(人工知能)によるフルオートバトルで進行し、プレイヤーは仲間たちの活躍を見守るだけなんだ。従来のRPGのような、敵と味方が順番に攻撃する「ターン制」ではなく、戦闘に登場する全ての魔獣がいっせいに攻撃を行う方式なので、リアルかつド迫力の戦闘が繰り広げられるぞ。さらに、魔獣ごとに相性や性格が設定されているから、味方のパーティ編成によって、発揮される力が違ってくるのだ。こうした戦闘を重ねることによって、仲間の魔獣を鍛えていき、魔獣闘技大会で優勝するのが目的なんだ。魔獣の中には滅多に出現しない、貴重な魔獣もいるし、仲間にした魔獣は「図鑑」に登録されるから、全ての魔獣を仲間にして図鑑を完成させる、という楽しみ方もあるぞ。

◆敵と味方の攻撃が、同時に進行する戦闘シーンが新しい! しかもフルオート戦闘なのだ

「ズール」に登場する主なキャラクターたち

主人公のレオは10歳の少年。18歳のシュッツをリーダーに、17歳のキャロリンを母親代わりとして、身よりのない子ども達が集まって、コミューンという町で生活していた。ある日、近くの森に遊びに行ったレオは、1匹の魔獣バーニィと出会い、一緒に暮らすことになる……。

◆森の中で、卵から孵化する魔獣と出会う

◆この魔獣がバーニイ。一緒に暮らすことになる

◆主人公の母親代わりになってくれるキャロリン。明るく優しい少女だ

◆コミューンに住む身寄りのない子ども達のリーダーであるシュッツ

◆町の俯瞰画面。ここが主人公達が住むコミューンなのかもしれないね

◆マップ画面。美しい自然が画面いっぱいに広がっていて、方角も表示される

キラッと解決！64探偵団
ロクヨンたんていだん

タイトル	キラッと解決！64探偵団
発売元	イマジニア
発売日	10月23日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

いくら探偵団の仲間でも、ボードの上ではみんながライバル！ つーわけで今回はゲーム中にできる「妨害工作」について考えてみたい。やっぱしボードゲームで足の引っ張り合いっていうのは基本だよね、基本。

じゃまじゃま大作戦！これでトップはオレのもの？

アイテムカードでジャマしよう

ゲーム中で「アイテムカード」というカードが買えたり、もらえたりする場合がある。これは人を攻撃したり、トラップを仕掛けたり、自分の体力なんかを回復したりできるというとっても便利なカードなのだ。手に入れるためには部屋を探索したり、これが買えるマスでキラッとポイントと交換したりすることが必要だ。ちなみにこのカード、他にも使い道があって…（右下のコーナー参照）。

⬆アイテムが買えるマスにとまった。何を買おうかな？

⬆マップ上でアイテムを使って、じゃまな相手を妨害しよう

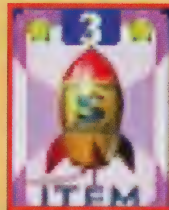
スターアクションでジャマしよう

「スターアクション」というのは、簡単に言ってしまえば魔法みたいなものだ。これを覚えていれば、カードがなくてもアイテムカードとおなじような効果が得られる、というわけだね。ただこちらは使うたびにキラッとポイントを消費する（魔法を使うときにマジックポイントを消費するようなもんだね）ので使いすぎに注意しよう。そのかわり、1度使っても覚えたアクションはなくならないぞ。

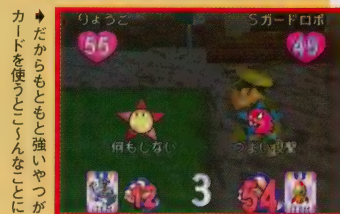
⬅キラッとポイントを払ってスターアクションを覚えよう

⬅うまく使えばこの通り！相手を妨害できるのだ

戦闘ではカードを活用しよう

さて、左上のコーナーで書いた「アイテムカードのもう1つの使い道」についてのお話だ。じつはアイテムカードは戦闘中にも使うことができるのだ。戦闘中、アイテムカードを使うとカードの上に書いてある数値の分だけ自分の戦闘力がかけ算されるのだ。例えば、戦闘力2のキャラクターが「3」と書かれたカードを使うと2×3で戦闘力が6になる、というわけ。わかったかな？

⬅カードの上に注目。ここに書かれた数字の分だけ倍になるのだ

➡だからもともと強いやつがカードを使うとこ～んなことに

POKE PARA 2

ポケパラ2 THE POKEMON VARIETY

今月は『ポケモンピカチュウ』。みんなはもうプレイしているかな？

現在発売中の『ポケモンピカチュウ』。『ポケモン赤、緑、青』との違いが結構あることに気づいたでしょ？今月はそんな所をピックアップ!!

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

タイトル	ポケットモンスターピカチュウ
発売元	任天堂
発売日	9月12日　発売中
価格	3000円
容量	8M+256KSRAM
ジャンル	ロールプレイングゲーム
プレイ人数	1人
備考	バックアップカートリッジ ポケットプリンタ対応

君はもう『ピカチュウバージョン』の違いを発見したか!?

① 最初はピカチュウ。ライバルはイーブイをGET

まずはスタート。オーキド博士がピカチュウを捕まえるイベントが発生。そのピカチュウが主人公の最初のポケモンになるんだ。しかもライバルの最初のポケモンはイーブイ。どっちがお得なのかな!?

② 新しいイベントが追加されたよね

今までにはなかったイベントも発生。おつきみやまの洞窟のラストでは、あんな人達も登場するんだ。おもわず、ニヤッと笑っちゃうかもね。

③ オープニングやスーパーゲームボーイ、ポケスタでの背景が違うよね

オープニングも一新されて超かわいいし、『ポケスタ』等でプレイすると背景も変わっているでしょ。

④ 超うれしい!!ヒトカゲ、ゼニガメ、フシギダネの3匹もGETできる？

これが超ラッキー。今までどれか1匹しか入手できなかったフシギダネ、ヒトカゲ、ゼニガメの3匹が全て入手可能になるかも。左の写真を見ると、女の子がフシギダネを連れているよね。もしかしたら…?!

⑤ あんなポケモン、こんなポケモンが入手できちゃうのだ

そして気になるポケモンの出現率。『ピカチュウ』では、序盤から、強力なポケモンをゲットできるんだ。ここではホンの一例を紹介するけど、後は自分でじっくり探してみてね。

こんなポケモンがここでGETできる

ポケモンの名前	つかまる場所
ピジョン	トキワのもり
ケーシィ	5番道路
ユンゲラー	8番道路
ニドリーノ	9・10番道路
ニドリーナ	9・10番道路
オニドリル	9・10番道路

序盤で交換できるポケモン	交換場所
ピッピ→バリヤード	2番道路の民家
カラカラ→ゴーリキー	5番道路の地下通路
ベロリンガ→ダグトリオ	11番道路

⑥ 「なみのりピカチュウ」でミニゲームも遊べるよ!!

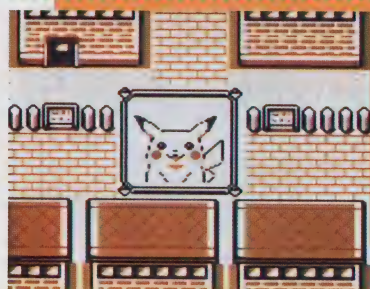
そして「なみのりピカチュウ」を持っていれば、左の写真のようなミニゲームができちゃいます。どこで出きるかはまだ秘密。ゲームをじっくり進めていってみれば、きっとわかるよ。

ピカチュウの覚える「わざ」が違うぞ!!

そう、ピカチュウがレベルアップして覚えていく技が『ポケモン赤、緑、青』とは違うんだ。「たたきつける」や「10まんボルト」といった技を覚えることが出来るぞ。もちろん、それ以外にもとってもいい技を覚えてくれるので、がんばって育ててみてね。

トレーナーの繰り出してくるポケモンが違うぞ!!

各ジムのリーダーたちの持っているポケモンの数と種類も違うぞ。左の写真はタマムシシティのエリカがクサイハナを繰り出したところだ。でもエリカってクサイハナは持っていなかったよね。こんな感じで各ジムのリーダー対決も変わってくるってこと。

とにかくピカチュウのごきげん表情がかわいくて!!

とにかくピカチュウのごきげんが知りたくて、すぐAボタンを押しちゃうよね。表情の他にも仕草や声が変わったりするので、いろんな状態で話しかけてみるようにしよう。どうやったらピカチュウのごきげんが変わるかはまだ秘密だよ。いろいろとチャレンジしてみよう。

ポケットプリンタで「ずかん」や「ボックス」をプリントしてみよう

ポケットプリンタをつなげば、「ずかん」や「ボックス」がプリントアウトできるんだ。

⬇ポケットプリンタにも「ピカチュウイエロー」が仲間入り(発売中/5800円)

⬆「ずかん」からポケモンをプリント

⬆「ボックス」をプリントすると……

Goods 今月もバンダイさんからのニューグッズを紹介するよ

『ポケモンフレンズ4』

バンダイ/300円/ラムネ菓子入り

➡まずはかわいいぬいぐるみの『ポケモンフレンズ4』。ゲンガーやコダックの人気ポケモンも登場だぞ。みんなそろえてお部屋に飾っちゃおうね。ニョロモの表情がなんとも言えなくていいよね

『ポケモンくるりんワールド』

バンダイ/300円/ラムネ菓子入り

なみのりピカチュウ

そらをとぶピカチュウ

ブランコとヒトカゲ

丸太とゼニガメ

シーソーとミュウ

⬆ポケモンたちがシーソー等に乗ってくるくる回る楽しいジオラマだよ。つなげて遊ぶこともできるよ。

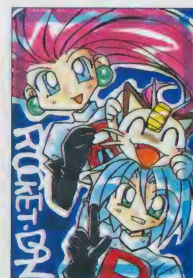
Topics 先月の続報!! ピカチュウいかだが川を渡ったぞ

先月お伝えした埼玉県の松本郁子&息子2人さんの手作りいかだ「ポケットピカチュウ号」。その完成写真が届いたので紹介するぞ。先月の完成予想図を上回る出来だし、みんながかぶっている帽子も超キュートだよね。今月は久々にイラストも紹介。みんなもお手紙下さいね。

⬅川本ふるさと祭り、いかだ流し大会に出場した「ポケットピカチュウ号」。結果はチームワーク賞をGETだ。

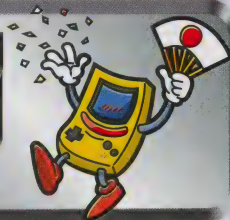
イラストコーナー

⬆(兵庫県/梶原宏)

⬆(大阪府/みゆきだよん)

⬆(東京都/きさらぎ浅葱)

【あて先】〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ64ドリーム『ポケパラ2』係

SFC&GB情報局

「ゲームボーイカラー」は全6色もあるから、どの色を買うか迷っちゃうよね

「ゲームボーイカラー」がまもなく発売！

レッド

パープル

イエロー

ブルー

クリアパープル

クリア

これが「ゲームボーイカラー」の性能！

●画面が見やすい！
液晶画面は、反射型TFTカラー液晶を採用しているので、動きの派手なアクションゲームでも、残像が少なく、快適に遊べちゃうのだ。しかも32000色中56色の表示が可能で、くっきりカラフルな画面だ！

●20時間連続プレイ可能！
単3アルカリ乾電池2本で、約20時間も遊べちゃうから、電池の残量をあまり気にしなくてすむぞ！

●赤外線通信機能搭載！
赤外線通信機能の搭載によって、コードレスでデータ交換が出来るぞ！ 通信ケーブルも使えるから安心だ。

⬆ゲームボーイポケット用のアクセサリ類（専用ACアダプタなど）が、そのまま使えちゃうのだ

10月21日(水)に
8,900円で発売だ!!

同時発売ソフトはこの2本！

⬅通常のGB用として発売予定だった『ワリオランド2』がカラーになった

TETRIS DX
1PLAYER
2PLAYERS
ENTRY
©1998 Nintendo

⬅パズルゲームの名作中の名作『テトリス』もカラーに。新機能もあるぞ！

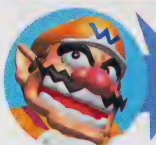
今までのGBソフトも遊べちゃう！

今までに発売された、ゲームボーイ用ソフトを、ゲームボーイカラー本体で遊んでも、4〜10色のカラーで表示されるのだ！ さらに、自分の好きな色を選んで表示させることも出来るらしいから、これは大いに楽しみだよね！ ちなみに『ワリオランド2』などのゲームボーイカラー対応のソフトは、今までに発売された各種ゲームボーイ本体でも、画面はモノクロになってしまうけど遊べるぞ。

⬅『星のカービィ2』がこんなにカラフルになった！

➡『ポケットモンスターピカチュウ』もいい感じですね

ワリオランド2 盗まれた財宝

GB & GBカラー　ジャンル ACT
任天堂　10月21日発売予定　価格:3500円

久々の出番で腕がなるぜ!

よう久しぶり! 元気だったか? ようやくスーパーヒーローのオレ様の出番がやってきたぜ! バーチャルボーイの『ワリオランド』以来、3年ぶりの主役だ! 今回は前作より大きな舞台になるだろうし、一段とファンが増えるのは間違いないから腕がなるぜ! これからはいよいよオレ様の時代の到来だ! ガハハ! しかも新登場の「ゲームボーイカラー」でも遊べるようになっているぞ! さらに今回は特別に「ヒゲシール」を、オマケとしてソフトに入れておくからな。発売を楽しみに待っててくれよ!

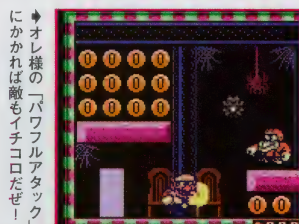
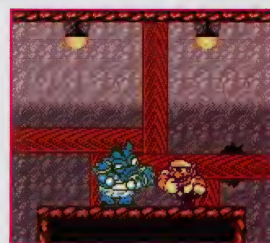
◆これがオレ様の城だ。52LDK（推定）もの広さなんだぜ!

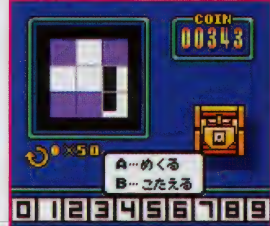
◆ゲームは章だての構成になっているのだ!

◆しっかりコインを集めてくれよ! いいことがあるぞ!

これがストーリーだ! あれ?

オレ様が大活躍する、このゲームのストーリーを諸君に教えようと思ったのだが、実はまだ台本をよく覚えてないのだ! ガハハ! 来月までにはキッチリ覚えておくから、今回はカンベンしてくれよな! な!

◆なかなか強そうなやつだが、オレ様の敵ではないわ!

◆オレ様の「パワフルアタック」にかかれば敵もイチコロだぜ!

◆ここは逃げるが勝ちだ! オレ様は頭の良さも超一流だからな!

◆「パワフル投げ」もあるから上手に使い分けてくれよ! な。

◆なんかミニゲームもあるみたいだな。なかなか面白そうだぞ!

オレ様の愉快なリアクションの数々を見てくれ!

スーパーヒーローである、オレ様が演じるリアクションの数々を、よ～く見るがいい。どうだ? さすがに主役を務めるだけのことはあるだろう? ここまでハードなリアクションが出来るのは、オレ様が不死身だからなんだぜ! ガハハ!

攻撃する

◆オレ様のアタックを食らって平気な奴はいないぜ!

やられる

◆全然へっちゃらだが、痛いふりをするのもスターの役目なのだ!

泳ぐ

◆泳ぎも達者なのだ! なにしろスーパーヒーローだからな!

つぶれる

◆マンガみたいにつぶれるのだ! 不死身のオレ様ならではの技だな

太る

◆ケーキを食べたら太ってしまった。ダイエットに励まなくては!

燃える

◆尻に火がついてアチチチ! 心頭滅却しても熱いものは熱いのだ!

酔っぱらう

◆酒が大好きなオレ様なのだが、ちと飲み過ぎてしまったようだぜ

ゾンビ

◆ゾンビにも変身するぞ! 敵もさぞかしビックリするだろうな

顔がふくらむ

◆顔をふくらませて空を飛ぶという、スペシャルな特技だ!

チビワリオ

◆チビになってしまい、さすがのオレ様もちょっとばかしピンチだ!

跳ねる

◆胴体がバネになって大ジャンプ出来るんだ! 凄い技だろ?

ゼルダの伝説 夢をみる島(仮)

GB & GBカラー　ジャンル ACT

任天堂　発売日未定　価格:未定

名作がカラー対応になって再登場!

1993年6月に発売された、GB『ゼルダの伝説 夢をみる島』が、カラー対応で再登場だ! 「修行の旅を終えたリンクが、懐かしのハイラルに帰る航海の途中、突然海が荒れ、海に沈んだリンクがコホリントという島に流れ着いた」というところから物語が始まるのだ。間もなく発売されるN64の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』だけでなく、是非こちらも遊んでみよう!

◆タイトル画面。まだ正式なタイトルは決定していない

◆「ハートのかけら」を4つ集めると、体力ゲージが1つ増える

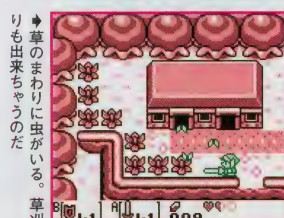
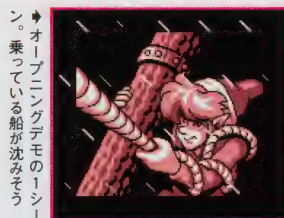
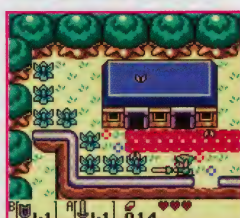
◆「クリボー」も登場するのだ。相変わらず弱いのかな?

◆釣堀で釣りを楽しむリンク。大物を釣り上げよう

『ゼルダの伝説 夢をみる島(仮)』の画面は、全て開発中のものです。

「ゲームボーイカラー」での画面比較

既に発売されている『ゼルダ』	GBカラー対応の『ゼルダ(仮)』

◆オープニングデモの1シーン。乗っている船が沈みそう

◆カラーだと、こんな迫力になる。早く画面を見たいね

◆草のまわりに虫がいる。草刈りも出来ちゃうのだ

◆草木が緑色になり、やっぱり雰囲気がかなり出てくるね

◆海岸線の砂浜を歩くリンク。キャラの色数が少ないかな

◆いかにも砂浜という感じがするし、海も青っぽくなった

テトリスDX

GB & GBカラー　ジャンル PUZ

任天堂　10月21日発売予定　価格:3500円

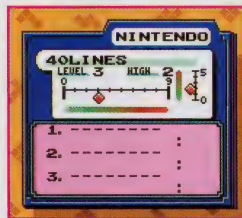
カラーになっただけじゃない!

パズルゲームの定番中の定番、『テトリス』もカラー対応になって再登場だ。通信ケーブルをつないで友達と対戦するだけじゃなく、友達や自分のデータと対戦することも出来るらしいぞ! これは楽しみだよね!

◆横1列を隙間なくブロックを並べるとそのラインが消える

◆「ENTRY」というモードがあるけど、どんなゲームだろう

◆4列を一気に消すのが『テトリス』。このゲームの醍醐味だ

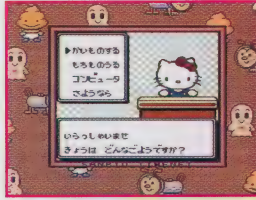
◆各種レベルの設定も出来るので、初心者も上級者も楽しめる

◆フィールドの上までブロックが達してしまうとゲームオーバー

サンリオタイムネット 過去編・未来編

GB & GBカラー　ジャンル RPG

イマジニア　11月6日発売予定　価格:各3980円

『過去編』『未来編』の2タイトル発売

「過去」と「未来」に引き裂かれた世界を救うために、時空を越えたインターネットで、世界のあちこちに散らばったモンスターを捕まえ、「時の柱」を再建設して、時間の流れを正しく修正するのが目的のRPGだ。「キティちゃん」や「けろけろけろっぴ」などの、お馴染みのサンリオキャラクターがいっぱい登場するのが魅力だぞ。

◆「キティちゃん」はショップの店員として登場するんだ

◆「キキ」は過去の世界の「知恵の樹」を守る番人

◆植物系のモンスターが登場する。女の子向け

◆機械系のモンスターが登場する。男の子向け

◆「ララ」は未来の世界の「時の泉」を守る番人だ

従来のGBソフトを「ゲームボーイカラー」で遊ぶとこんな画面に!

星のカービィ2

1995年3月21日発売
¥3,900

大人気『星のカービィ』の続編で、ファミコン版『夢の泉の物語』に近い内容となっている。コピー能力を身につけることもできるし、リック・カイン・クーの、3匹の頼もしい仲間がカービィを助けてくれるんだ。

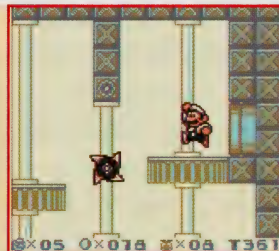
◆デモシーンも、このようにファミコン風の綺麗な画面になる

◆リックに乗ったカービィ。仲間に助けてもらうと移動も楽だ

スーパーマリオランド2

1992年10月21日発売
¥3,800

こちらはGB『スーパーマリオランド』の続編で、前作に比べてキャラクターが大きくなり、遊びやすくなっているぞ。マリオ城を乗っ取ったワリオをやっつけるため、6つの金貨を集めてマリオ城の扉を開けよう。

◆従来のGBに比べて、大幅に画面が見やすくなっているぞ

◆SFCの「スーパーマリオランド」のような設定のゲームだ

ゲームボーイギャラリー

1997年2月1日発売
¥3,000

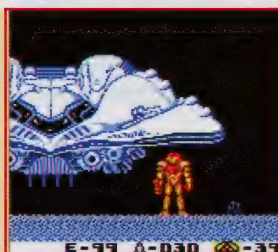
懐かしの「ゲーム&ウオッチ」をGBで復刻。マンホール・オクトパス・オイルパニック・ファイアの4作が収録され、当時の画面を再現した「むかしモード」と、GB用にリニューアルされた「いまモード」がある。

◆「ファイア」。画面を見ると、ワイドスクリーン版のようだ

◆「オイルパニック」。マルチスクリーンで発売されたゲーム

メトロイド2

1992年1月21日
¥3,400

ディスクシステム版が好評だった『メトロイド』の続編で、まだ存在していた「メトロイド」を絶滅させるのが目的だ。そのディスク版の前作と同様にアクション性が高いゲームになっている。

◆色数は少ないけど、『メトロイド』の雰囲気が良く出ている

◆かなり手応えのあるゲームだけど、名作なので遊んでみよう

モグラーニャ

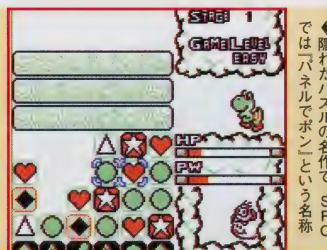
1996年7月21日発売
¥3,900

子どもと奥さんをさらわれてしまった、「モグラーニャ」が主人公のアクションパズルゲーム。地上には障害物や敵キャラがいるから、うまく地面にもぐってゴールを目指し、家族を取り戻せ!

◆オープニング。ここにいる奥さんと子どもがさらわれてしまう

◆切り株でさえぎられている場所は、地面にもぐって移動する

ヨッシーのパネポン

1996年10月26日発売
¥3,000

◆隠れたパズルの名作で、SFCでは「パネルでポン」という名称

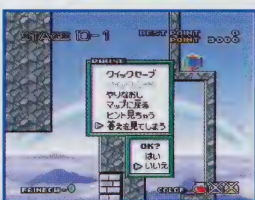
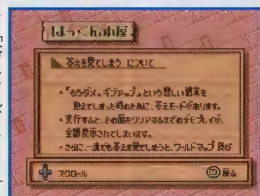
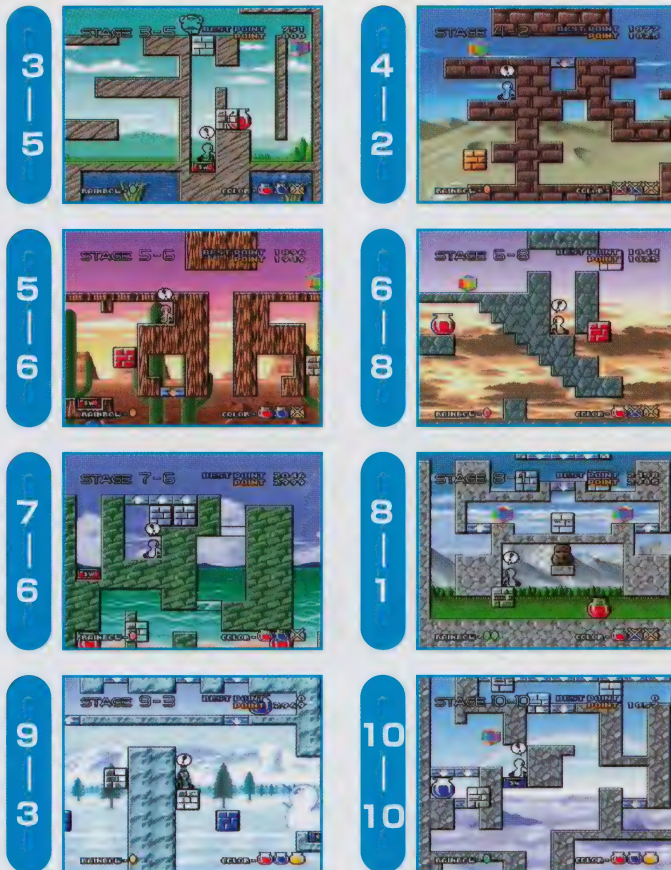
テニス

1989年5月29日発売
¥2,500

◆GB発売当初に登場したソフトだ。カンタンに遊べるぞ

ここが「紫まっくん」の隠れ場所だ!

9月号で紹介した『すってはっくん』。手応えのあるパズルゲームだけに、ヒントモードだけではクリア方法が分からなくて、困ってないかな? そこで今月は「紫まっくん」との隠しバトル面の入り口を全部教えちゃいましょう。バトルに勝てば、答えモードの隠しコマンドの一部を教えてくれるのだ。全10面とも「紫まっくん」に勝つと、コマンドが完全に判明するぞ!

➡「答えを見てしまう」の説明画面内で判明したコマンドを入力しよう

⬅コイン音がすれば成功。「答えを見る」が追加されているぞ

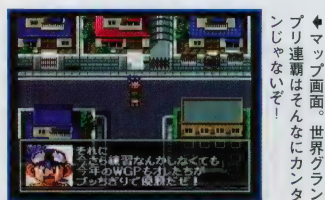
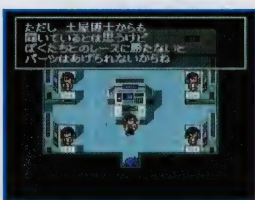
ミニ四駆世界グランプリ連覇をめざせ!

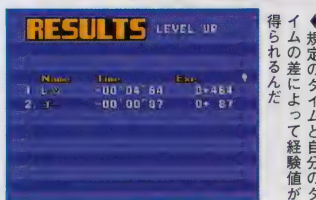
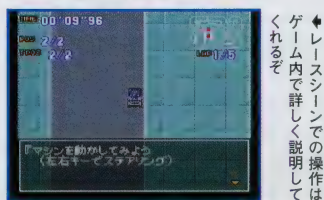
第1回ミニ四駆世界グランプリを優勝した、烈、豪たちが、世界の強豪チームと戦いながら、第2回ミニ四駆世界グランプリの優勝を目指すストーリーだ。ゲームは全10話構成になっていて、例えば第1話は烈と豪、第2話はリョウが主人公となるといったように、各話ごとに主人公が変わるのだ。ミニ四駆の知識がなくても、用語集などが用意されているから安心だぞ。

➡「田宮レース場」。マップにはコースが4つ用意されているのだ

➡「アストロレンジャーズ」に敗れてしまう。経験を積んで雪辱だ!

レースシーンでは、十字キーでマシンを少し操作できるし、「爆走ボタン」を押すとマシンが急加速するんだ。だけど爆走ポイントがなくなってしまうと加速が終わるので、Aボタン連打で回復させよう。

➡マシンが急加速! コースを1周すると爆走ポイントが回復する

➡マップ画面。世界グランプリ連覇はそんなにカンタンじゃないぞ!

➡「土屋研究所」にいる研究員との勝負に勝つとパーツがもらえる

➡レースシーンでの操作はゲーム内で詳しく説明してくれるぞ

➡規定のタイムと自分のタイムの差によって経験値が得られるんだ

ハミダシはっくん

次号では、9月号で募集したポイントアタックコンテストの発表と、「答えモード」のコマンドをズバリ教えちゃいます。お楽しみに!

GB もんすたあ★レース おかわり

ジャンル RPG

コーエー　10月2日発売予定　価格:各3980円

103体のアルバムを完成させよう!

9月号で紹介した『もんすたあ★レース おかわり』。今月は、前作から変更・追加された「主人公バッチ」「3体の新登場モンスター」「アルバム印刷機能」の3点に注目するぞ。

◆小学5年生。両親を交通事故で亡くし、幼い弟と妹を養うために、草レースで賞金を稼いでいる。多額の賞金がもらえる「ベリーベストカップ」の制覇が目標!

◆モンスターの出現場所や出現率も変更されている

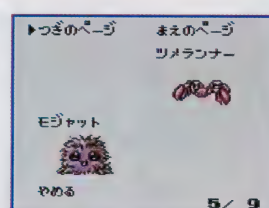
◆ごく序盤だけでこんなモンスターを捕まえられたぞ

◆前回の主人公「レニー」も登場し、物語がより広がる

これが新登場の3体のモンスター

注目の新登場モンスターだ。前作で100体全てを集めた人も、この3匹を捕まえてアルバムを完成させ、モンスターアルバムを完全なものにしよう!

ポケットプリンタで印刷しよう

ポケットプリンタに対応するようになり、モンスターのアルバム画面が印刷できるんだ。まだ捕まえていないモンスターの場所は、空白のまま印刷されちゃうから、ガンバって捕まえようぜ!

◆この画面が印刷される。まだ2体しかいないから格好悪いね

GB ポケットゴルフ

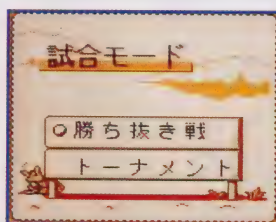
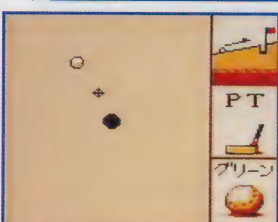
ジャンル SPT

ボトムアップ　9月25日発売予定　価格:各3980円

対戦も出来る、お手軽ゴルフ

手軽に遊べるけど、内容は意外な本格派のゴルフゲームが登場するぞ。コースは全18ホールあり、12人のライバルキャラとの「トーナメント」と、1対1で勝負していく「勝ち抜き戦」の2つのモードが用意されているのだ。通信ケーブルを繋ぐと、友達との「マッチプレイ」「トーナメント」も楽しめるんだ。ゲーム画面はシンプルで見やすいし、これは注目のゲームだ!

◆ティーショット。ここは可能な限り遠くに飛ばしたいよね

◆バンカーをかいくぐり、無事にグリーンのそばに寄せられた

◆2つのモードが楽しめるし、友達とのプレイも出来るのだ

◆緊張のパットシーン。グリーンの傾斜にも気を配ろう

GB 忍たま乱太郎GBえあわせチャレンジパズル

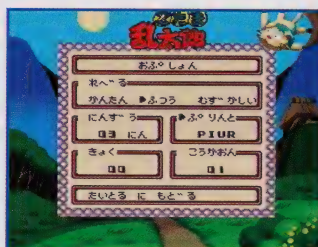
ジャンル PUZ

カルチャーブレーン　好評発売中　価格:各3980円

「24ピースパズル」のパスワード紹介

「ポケットプリンタ」で150種類ものシールが印刷できちゃうこのソフト。「24ピースパズル」のパスワードの一部を教えちゃおう! 「おぷしょん」モードの「ぷりんと」を選択して、このパスワードを入力すると印刷できるんだ。

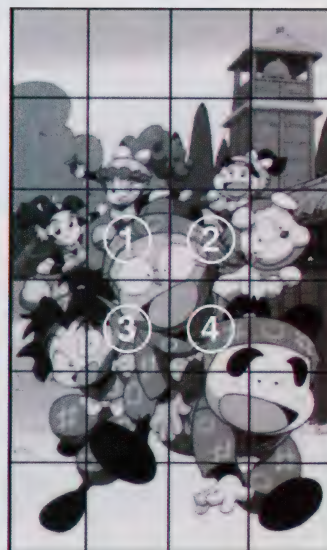
パスワード

❶PIYR　❸AOUT
❷FSPI　❹GDAO

◆ここでパスワードを入力。セレクトを押しながら印刷すると、余白が無くなって便利だぞ

ビストロでロクヨン

〜ロクヨン亭へようこそ〜

2周年だ!

今月号でロクヨンドリーム、そしてビストロも2周年を迎えることになりました。わーいわーい。この2年間は試行錯誤の連続だったけど、読者の皆さんもさぞかし料理の腕は上がったことでしょう。いやそう信じた〜い。というわけで今月はビストロ開店2年目の料理のなかから独断と偏見でビストロ王座を決定することになった!!

創刊2周年 ビストロ王座決定戦!!

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●撮影・協力／加藤昌人●料理と文／福本亜希

ビストロ王座は「春だ!! パワプロッケ」に決定!!

なぜ王座に決定なの?

味度	9
見た目度	8.8
キャラ度	8.6

(注：この数値は編集部で勝手にあてはめたものです。あしからず)

というわけで王座は98年5月号掲載の「春だ! パワプロッケ」に決まり。キャラ度とか見た目度が高いものは他にもあったけど、パワプロッケの場合は栄養とか見た目とか総合的なバランスが良かったのだ。まずは美味しく楽しく食べられることが大切だよね。ご家庭で安心して食べて欲しいぞ。そして2年目というわけで油を使った難易度高めな料理でもあったのだ。

パワプロくんも喜んでるぞ!!

ビストロ記念館

惜しくも王座受賞は逃したものの、けっこういい線いってる他の掲載作品もずら～っと紹介。味が分からないのがこれまたニクイ。いや美味しいって。そこらかしこに芸術があふれまくっているのだ!!

ヨッシー・ア・ラ・たまご

98年2月号掲載作品。ヨッシーストーリー攻略特集とからんで卵料理を数点作ったよ。これはメレンゲがファンタスティックなのだ。

今夜はたまごっちバーグ

98年3月号掲載作品。たまごっち型やまめっち型のハンバーグだよ。ハンバーグ好きにはたまらない一品のはず。

雪山 DE ビストロ

98年4月号掲載作品。テン・エイティ・スノボーディングをお題に雪山ケーキを作った。白いのはホワイトチョコ。

春だ! パワプロッケ

98年5月号掲載作品。ボール型のおにぎりとコロッケが一体化した作品。要するにパワプロくんのボールだ。みごと王座に輝いたぞ。

超大作 食べれるピカチュウ

98年6月号掲載作品。すごくすごく苦労したのだ…。アニメのポケモンも再開ということもあって、かなり評判高かったよ。

スイート・ボンバーマン

98年7月号掲載作品。ボンバーマンとスイートポテトを合わせたものネ。おやつにはぴったりだ。撮影は冷蔵庫のなかを撮ったのだ。

楽しいヨッシー弁当

98年8月号掲載作品。ヨッシーストーリーの世界をイメージしてつくったぞ。野菜中心でベジタリアン向けのようになったかも。

ぐるぐるんクッキー

98年10月号掲載作品。最新作だ。ポケモンのニョロゾを見て何となく思いついた。目が回らないように注意して食べよう。

ロクヨン写真館も誕生したぞ!!

スーパーで見かけることも多いと思うけど、ぷよまん本舗やフジパンのポケットモンスター菓子パンシリーズのようにゲーム業界にも結構な食の名産品があるんだよね。おまけが主役的な所もあったりするけど、この頃では味の方もかなりイケてる気がするぞ。ヒット商品も誕生したし。ロクヨン写真館では、たのしくておいしいゲームの食品を紹介するので、キミの周りでも、そんな商品を見かけたら、ぜひ教えてくれ!! 待っているよ～

というわけで、ビストロ2年目のロクヨン的料理はどうだったかな? 読者のみんなも思いついた料理があったら、ビストロまで教えてね!

輝くビストログランプリ開催

2周年を無事に迎え、この際N64やキャラを愛する読者のみんなにも熱い思いを料理にぶつけてほしーのだ!! というわけで輝くビストログランプリを開催。パワプロッケを越えるような作品を待ってるよ～!!

レシピ募集のお知らせ

応募方法

キミの作ったゲームやキャラにちなんだアイデア料理、創作料理のレシピと実際に作った作品の写真をセットで送ってちょーだい。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ
ロクヨンドリーム編集部 ビストログランプリ係
グランプリ該当作品には豪華賞品を授与!!
締め切り／98年10月20日必着 発表／ロクヨンドリーム1999年1月号

待ってるよ～

うっす、ケインニッヒ将軍だ。64ドリームもおかげ様でめでたく2周年。で、このコーナーも模様替えしたぞ。デザインもイカスけど、俺様もグッとカッコよくなっただろ？ そーでもない？ あっそう。ちなみにこの原稿は、ある作戦遂行のために滞在中のパリで書いている。なので隊員諸君のイラストはみごと欧州に上陸成功！ 快挙！（どこがじゃ！）

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆木登りをしているフィア。赤いマントが緑の木々に映えるね。初投稿だけど、レベルは高い！ 今後もよろしくな

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆P.N.を変えての投稿。「ウィンバック」のリサだ。右の白い男が妙にマッチ!? ぺちょんさんの絵の基本だって

【北海道／ぺちょんさん】

◆ついに発売日決定の「ゼルダ」。「地球大紀行」の写真を参考に描いたそう。壮大な感じが世界観をよく表してるぞ

【愛媛県／MIYOSさん】

◆「FE紋章の謎」のジョルジュとゴードン。64版の情報がないので、2人でまったりとしているようにも見えるな

【福岡県／きりしま成子さん】

◆まるで「スタンドバイミー」のひとコマのような『マーヴェラス』のキャラたち。美しい！

【東京都／はやりのうしさん】

◆この美少年は「ゼルダ」のシークだな。こんな憂いのある表情を見ると、哀しい竪琴の音まで響いてきそうな…

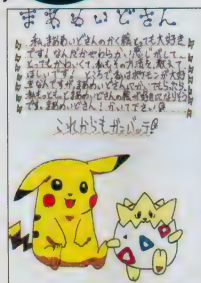
【大阪府／藤原克人さん】

◆同じく「ゼルダ」のタロンとマロン親娘。どしたの、抱き合って泣いちゃって。ついに牧場の経営に失敗したの？

【愛知県／サルメンカンジャさん】

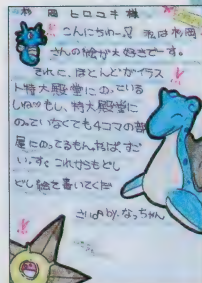
◆こんなすきとおった青い瞳の流し目をもらうと、もうイチコロだね。リンクには本当にもうすぐ会えるぞ！

【岡山県／まあめいどさん】

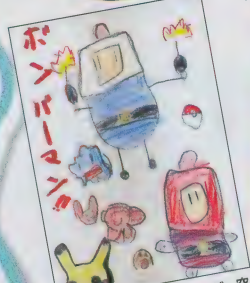
イラストファンレター

◆まあめいどさんへ。彼女の描くポケモンの大ファンだそう

【静岡県／りんごちゃん さん】

◆渡辺皇士さんへ。ピーチ姫を描いてる時からのファンとのこと

【大阪府／ローラさん】

◆個別コーナーにまで掲載された、ご存じ杉岡ヒロユキさんへ

【新潟県／なっちゃん さん】

イラスト10歳未満

◆少々細長のボンバーマンが、空を飛びたがってる感じをだしてる

【東京都／平本美帆ちゃん・4才】

◆虹色は、岸辺に花が咲いてる川かな？ ドゲピーも楽しそうだ

【埼玉県／本田陽子ちゃん・7才】

◆プリンのリサイタル。周りにいるポケモンの目がどれもいいね

【大阪府／五十川綾乃ちゃん・9才】

今月のお題「敵キャラ」

◎次回のお題は『ゼルダ』。次々回のお題は『オウガ』。

◆すっげー迫力。こんなやつと目があっちゃった日にゃ…。毛がふさふさなので、編集部もっちーが羨ましがってたぞ

【埼玉県／ミーさん】

◆98年夏のエンディングはパーッと敵キャラ百連発花火！キノピオがすごくうれしそう。オレは今年の夏も忙しくて花火見れず…でもこれで十分満足さ

【埼玉県／松本郁子さん】

◆クッパ軍団オールスターズ。ハナちゃん達がいないのは、野生だからだって。これを見ると、クッパって実は人望のあるやつのような気もしてくるなあ

【東京都／宝山りふぁさん】

◆今、時の（悪）人と言えばこの人たちだよね。でもニャースの目が妙になまめかしい。これなら飼ってもいいかも

【山口県／TOMさん】

◆『スターウォーズ』のボバって実はなれなれしいヤツ？今度はオレの大好きなダースベーダーも描いて欲しいな

【神奈川県／スギさん】

◆おおっ、初代「スーパーマリオ」のゲッソー。こいつがいるから、水中のマリオは小さい体の方が良かったよね

【福井県／聖氷影さん】

◆なんつーかシュール。「今月の手抜き」だって。でも空白がなんか好きだから掲載。手のこんだ力作もまってるぜ

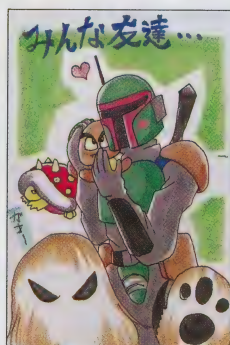
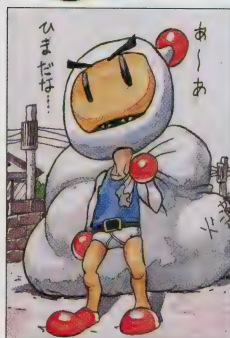
【静岡県／くぼた牧之介さん】

キレてるかたたち

◆ハングリーだぜ！なんつって夕日に向かって走り出しそーなボンバーマン。そんなにヒマなら、爆弾班として編集部のヌル軍部に入らない？【神奈川県／多摩さん】

◆に、似合いすぎる。C.ファルコン農場なんてのがあるとしたら、ホルスタインとかウヨウヨ飼ってそうな気がするのはなぜ？【千葉県／半径三角コーナーさん】

◆やる気のなさそうなタマタマの顔が泣かせる。ナッシーの表情も細かい。右端のヤツなんかヨダレたらしてるし。ヨダレだよ、おい【新潟県／ポケモン展開さん】

◆えーもんくうとるの～ちょっと分けてくれんかの～なに、やらん？ほなお前を食うてまうわ～。…などと言うイギー君がいたら、やだ【兵庫県／梶原 宏さん】

4コマの長屋

◆いや、合格だ。ポケモンとのコミュニケーションは大事だ。でもオレはかわいいポケモンと遊ぶ【東京都／きさらぎ浅葱さん】

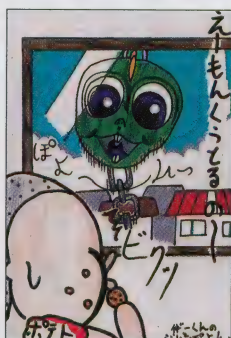
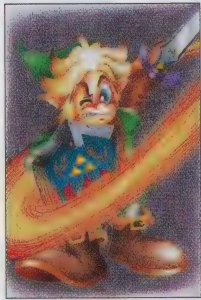
◆おいおい、そんな簡単に石を決めちゃっていいの？で、こんなハメになっちゃうし。イーブイの進化は一番悩むところだよね【埼玉県／イナバさん】

◆ありえそう話ですな。でもゴエモンの世界だとキッスじゃなくて「あっしのあつ～いせっぷん」とか言いそう。…でもそれもやだな。すっごくやだ【岡山県／あさひ】

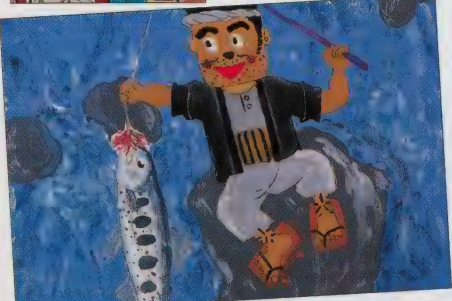
それゆけ!! マリオ親衛隊!!

イラストの高層雑居ビル

◆ドンキーの目つきがするどいトロッコのシーン。すごく神経使うステージだよね。64版はいつ出るかなあ【静岡県／大場隆平さん】

◆64版は「リトルゼルダ姫って感じ」だと、子供キャラが好きな弥生さん。その気持ちがイラストにも出てるね【兵庫県／弥生三月さん】

◆今回の山田さんのリンクは回転切り！表情に注目だ。光の色も相変わらず細かく書き込まれているね【千葉県／山田亜希子さん】

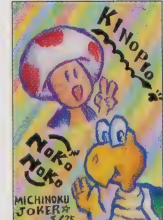
◆ルイージとアメリカ版のピーチ姫、デイジー。女の子の買い物に付き合うと、時間かかるよねえ【東京都／みどりぼうしさん】

◆『オウガ』のセンチュリオン。そのかっこよさは、クール&ビューティーってかんじだよね【大分県／海月美佐紀さん】

◆64ドリーム2周年のおめでとう作品。ありがとう！ジョゼが持ってるワインで、カンパイといくか！【奈良県／山村彩世理さん】

◆『オウガ』と『ゼルダ』が出たら64を買うそう。それまでも、その後も、本誌としんえいたいへの投稿よろしくな【大阪府／ないき常盤さん】

◆あはは、なんかいい絵だね。この温和そうなお父さんだと、ぬしを釣ったら腰を抜かすかもな【静岡県／藤盛号23才さん】

◆フシギバナの花って、やわらかくて座り心地がとってもよさそうだよね【東京都／佐藤真奈美さん】

◆ねんたまってグミみたいで食べれそうとのこと。でも味はどうだろう？【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆お得意のFEキャラ。今月はふわっとしたカンジのユリアをシンプルタッチで【大阪府／NO.Qさん】

◆強そうなポケモン大集合。手前のピジョンは特にりりしい目をしてるぞ【愛知県／めっきーさん】

◆にわとり枕がやわらくて気持ち良さげ。オレも寝たいと願う徹夜中…【埼玉県／にわとり好きさん】

◆絵の具がほんのりといいね。ノコノコのちょこんと出した手が、かわゆい【岩手県／陸奥ジョーカーさん】

◆その銃口の方向に撃つと、どこに当たるでしょう…これもいかんなあ。ごめん【埼玉県／Dr. RYOさん】

◆カメレオンのすごろく。なんかボディラインが色っぽい…いかんいかん【大阪府／高橋智史さん】

◆関係ないけど『オウガ』発売までに、イラストくらいの筋肉をつけたいな【神奈川県／ひろこみのさん】

◆『牧場物語』の女の子ってかわいいよね。楽しいカントリーライフに華を添えるね【滋賀県／山口美紗都さん】

◆命の大切さを語るミュウとミュウツー。悟りきったようなミュウの目つきが印象的【埼玉県／夜麻竜さん】

◆メタモンがミュウツーに変身したらこんなカンジ!?なんか力抜けるな～【東京都／おえかきまんまさん】

今月の階級特進者

士官学校入学候補
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

上級軍曹昇格
福岡県／きりしま成子さん

上級軍曹昇格候補
岡山県／まあめいどさん
奈良県／山村彩世理さん

軍曹昇格
北海道／べちょんさん
東京都／みどりぼうしさん
大阪府／NO.Qさん

軍曹昇格候補
大阪府／高橋智史さん

上等兵昇格
埼玉県／Dr.Ryoさん
大阪府／ローラさん

上等兵昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん

1等兵昇格
兵庫県／弥生三月さん
兵庫県／梶原宏さん
東京都／はやりのうしさん

1等兵昇格候補
千葉県／山田亜希子さん
東京都／宝山りふぁさん
大阪府／藤原克人さん
愛媛県／MIYOSさん

2等兵昇格
滋賀県／山口美紗都さん
大分県／海月美佐紀さん
山口県／TOMさん

2等兵昇格候補
東京都／おえかきまんまさん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／めっきーさん
神奈川県／スギさん
埼玉県／松本郁子さん

正隊員昇格（隊員証授与）
福井県／聖氷影さん
神奈川県／ひろこみのさん
岩手県／陸奥ジョーカーさん
静岡県／くぼた牧の介さん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いて送ってくれるとありがたいぞ。

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。まってるぞい。締切は月末消印。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

CAPCOM Fan Club

N64へのカプコン参入を受け、ユーザーの声を直接伝える当ページが活動開始。今月が第1弾だよ。

先月号でお伝えしたとおり、ついにあのカプコンがN64に参入。今後もソフトを出し続けるというカプコンの姿勢に敬意を表して、ファンのページを開設！残念ながら、今月はカプコンから64ソフトの情報は届かなかったけど、まずはここで盛り上がろうぜ！

さて、このページは今後のカプコンの動向をいち早く捉えるとともに、ユーザーの意見をカプコンの方に伝えていくぞ。なおかつ、カプコン作品をどんどん盛り上げてN64用ソフトをつくってもらおうという趣向だ。今回は、イベントを中心に紹介しちゃいます。

◆東京都／小島倫子さん ゲーセンでプレイするのはカプコンばっかりだって

◆神奈川県／ひろこみのさん『ブレス オブ ファイア』は人気がすごいね

◆埼玉県／佐麻竜さん カプコンの新作RPGをN64でプレイしたいそうだ

BH64化計画R.P.D.ドリーム分署

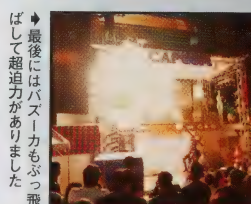
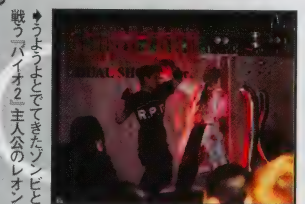
爆発的ヒット作として知られているサバイバルホラーの『バイオハザード』シリーズ。このゲームの64版をぜひ作ってもらおうっていうか作れ！というコーナー。今回はバイオのイベントを紹介だ。

◆東京マルイ社から発売されるバイオハザードモデルのデザートイーグル

BIO HAZARD MIDNIGHT PARTY

8月7日に、PS版のデュアルショックVer.発売を記念して、新宿で行われたイベント。試遊機でのプレイもでき、しかもステージでのスタントショーも行われ、アルタ前の広場は大盛り上がり！

◆イベント会場は新宿のアルタ前。金曜の夜遅くまで人だかりが

◆うようよとでてきたゾンビと戦う『バイオ2』主人公のレオン

◆最後にはバズーカもぶっ飛ばして超迫力がありました

TOKYO CLUB CIRCUIT

東京にある4カ所のクラブで数日間、試遊機が設置され、実際にゲームを体験できるイベント。記念品も配られたぞ。

◆唇がシールになっていて携帯に貼れる「ハンディホンイヤーマット」。5名様にプレゼントするので、ファンクラブ宛にハガキをくれ

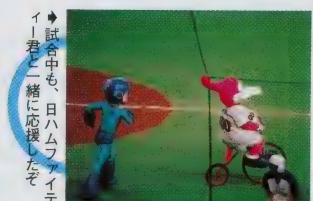
◆ゲームショウなんかとは大違いの雰囲気。クラブだけあって深夜2時頃がピークでした

◆プレイの仕方を教えてくれるお姉さん。本人もバイオがとってもすきだとか

ロックマン東京ドームに現る

8月21～23日の東京ドーム「日本ハムVS近鉄戦」で我らがヒーロー、ロックマンが、試合前のゲームや5回裏のダンスなどで、日ハムのマスコット、ファイティーくんと競演。残念ながら試合は日ハムの負けでした…。

◆ロックマンの試遊機や、記念撮影のコーナーもあったのだ

◆試合前に行われたゲーム「バットでぐるぐる」にも参加した

◆試合中も、日ハムファイティー君と一緒に応援したぞ

チキチキはがきランキング

このコーナーに寄せられたハガキのなかでも、移植希望の多いソフトベスト5を発表。ハガキの数がある程度多くなったら、直接カプコンに陳情にいくぞ。みんなのハガキで新作を呼び込もう!!

おはがき Best 5（累計）

バイオハザードシリーズ	32pt
ブレス オブ ファイアシリーズ	26pt
ロックマンシリーズ	22pt
ストリートファイターシリーズ	20pt
魔界村シリーズ	12pt

おはがき募集

カプコンファンクラブでは、カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望の作品などに関するハガキを募集中。ハガキは直接、カプコンの方に手渡し、しかもランキングNo.1のものはN64で発売するように呼びかけますので皆さんの熱い思いをぶちまけて下さい。

あて先　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

Let'sスマッシュの先取りドリテク！ F-ZEROXの小ネタも充実

夏休みは終わっちゃったけど、64で遊んでるときの気分はいつだって夏だよね。今月もたくさんのドリテクでみんなをおもてなししよう。

Let's スマッシュ　編集部／ドリテク隊

着せ替えアイテムで隠れコート！

10月9日発売前に『Let'sスマッシュ』のドリテクを紹介しておこう！このゲームのひとつの目玉、着せ替えモードに実は深いヒミツがあったのだ。アイテムにはそれぞれプレイ中に役立つ効果があるよね。でもそれ以上の力を持つアイテムがあったのだ！なんと、装備しているとノーマルモードで隠れコートが出現しプレイできるのだ！下の表を見て欲しい。まずそれぞれのアイテムを装備して、「対応コート」にカーソルをあわせてZトリガーを押すのだ。そうすると「隠しコート」でプレイすることが可能になるのだ！バラエティあふれるコートがいっぱいある『Let'sスマッシュ』に、よりいっそうの彩りを加えるテクニックってわけだ。みんな、発売日を楽しみに待っていてね。

アイテム	対応コート	効　果
麦わら帽子	イギリス	さばくコート
フリルのスカート	フランス	オルゴールコート
かいじゅうの足	アメリカ	火山コート
天使のはね	オーストラリア	空中コート
サンタの服	こうげん	氷原コート
長い黒手袋	ストリート	摩天楼コート

◆どーだ、さばくコートでプレイ中。暑そうだけど楽しそうな雰囲気。早く自分の家で遊んでみたいよね

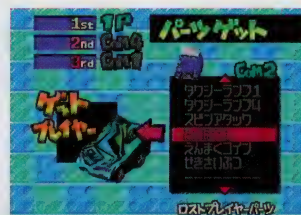
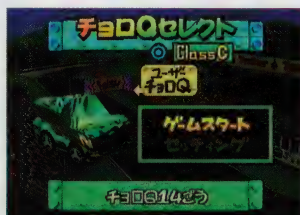
◆麦わら帽子をチョイス。これでイギリスコートを選べばさばくコートに行けるぞ

◆この画面で、赤いZの文字がでているコートで隠しコートが出るぞ。Zを押しながら決定だ

チョロQ64

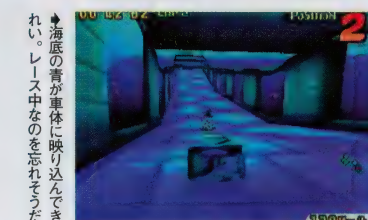
沖縄県／松田　洋之さん

最後のチョロQ、謎の14号登場！

「チョロQって13台かぁ。なんか半端だよねぇ」って思ってたキミ！そう、キミの疑いは大正解。幻のチョロQ14号を大公開しよう！出現方法はベースクラスAで、全てのレースで1位になること。するとアイテムゲット画面に「SPECIAL」と書かれた車があるはず。その車が「チョロQ14号」というパーツを持っているので、即ゲットだ！これで謎の14号をマイカーとしてプレイできるようになるぞ。

条件 チョロQレースのベースクラスAで全てのコースで1位をとる

➡これが幻のチョロQ14号！けっこう大変な条件だけどがんばってゲットしよう

➡なんと画面のメッセージも映っちゃうぞ。64の高性能がこんなところでも光る

➡この画面で幻のパーツ「チョロQ14号」をゲット。写真は取った後だけど

➡海底の青が車体に映り込んできれい。レース中なのを忘れそうだ

➡光輝く14号で1位をゲット。勝利の快感もまた格別

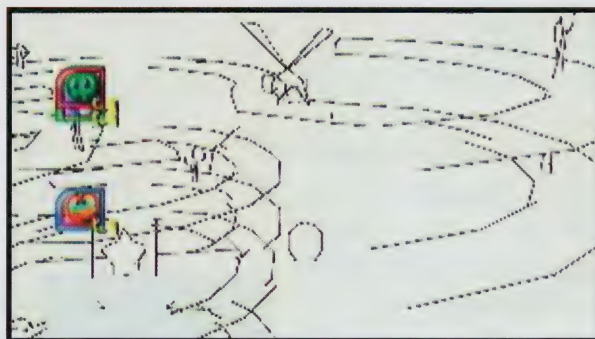
イギーくんのぶら²ぽよん

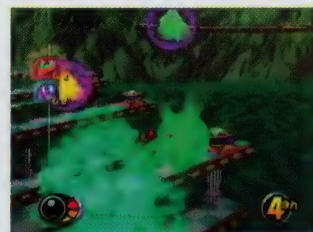
編集部／ドリテク隊

パスワード入力でいろんなモード

不思議なキャラと楽しいアクションが魅力の『イギーくんのぶら²ぽよん』。普通にやってても面白いし手応えもバツグンのこのゲームなんだけど、なんと隠れモードが発覚だ！ タイトル画面でZトリガー＋Rボタンを同時に押そう。パスワード入力画面になるぞ。そこでコマンドを入力してゲームをはじめるといろんなモードでプレイ可能だ！ ゲームの攻略に役立つモードはもちろん、見てるだけで面白い隠れモードなんかもあって楽しさ倍増だね。

パスワード	
ROLFHARRIS	ワイヤーフレームモード
TOOMUCHPIE	キャラが大きくなりジャンプ力アップ*
MICROBALLS	キャラが小さくなる
2ROKTOO	夜になるモード
ICEPRINCESS	床が全部つるつるになる
GOOEYGOOGOO	床が全部ぬめぬめになる
NONSTOP	キャラが転がりやすくなる
OHMY	ジャンプするとキャラが光る
GOBABY	ターボが無制限に使用できる

*アームはでません

➡これがワイヤーフレームモード！あっさりすぎてよくわからん画面になっちゃう

➡この画面でパスワード入力。タイトル画面でZ+Rを入力でこの画面だ

➡見よ、この光っぷり。ただでさえにぎやかな画面なのにハデハデになっちゃうぞ

F-ZERO X　静岡県／斉藤広憲さん

荒技、ニュートラルポジション変更！

今号までのドリームカップで募集していたJACK CUPのSILENCEのようなコースだと、3Dスティックを上に倒してマシンの機首を下げておかないとスピードがつきすぎてコースアウトに。でも、スティックを上に入れると操作が難しい……。これを防止するために、64の電源を入れる前に3Dスティックを下に入れ、そのまま電源ON!そうすると3Dスティックがニュートラルの状態でも、64は3Dスティックが上に入っている、と判定する。これで普通に走ってもコースアウトしにくいぞ。また、輪ゴムで3Dスティックを固定する超荒技もアリだ。輪ゴムだと外せば当然普通の操作ができるからニュートラルポジション変更技よりも場合によってはいいかもしれない。ぜひいろいろ試してみてほしいな。

かなりおきて破りなテクニック。ひょっとしたら大会上位入賞者も使ってたかも

このあたりでスピードが1400kmを超えると危険。はるかかなたへとぶっとんでしまうぞ

チョロQ64　滋賀県／ほんだっちさん

スタートダッシュで加速OK！

どうもスタートで他のマシンに置いていかれるな、って思ってたキミ！レーススタートの時、シグナルが出るよね。あのシグナルの2つめが光ったと同時にAボタンとRボタンを押そう。そしてシグナルが青になったらRボタンだけ離すのだ。まるでダッシュゾーンに乗ってるみたいな猛ダッシュができる!これでアイテム集めもだいぶ楽になるね。

コンピューターの車に負けない加速を実現。フツーのマシンでも互角以上の勝負が挑める

このランプがついたときにR+Aを押そう。スタートまで押し続けるのだ

スタートダッシュしないとこんなもん。立ち上がりで差がついてしまう

スーパーロボットスピリッツ　静岡県／北嶋健吾さん

東方不敗、スーパーモード!

シャイニングガンダムだけでなく、マスターガンダムにもスーパーモードが発見されたぞ!出現方法はシャイニングガンダムの時とほぼ同じだけど、マスターガンダムはVSモードで30連敗するのが条件。その後、キャラセレクト画面でマスターガンダムを選ぶ時にスタートボタンを押そう。「こしゃくな!」というマスターの怒声が聞こえたら成功。限界を超えた東方不敗の姿を楽しもう。

条件

VSモードで、マスターガンダムを使って30連敗する。その後、マスターガンダムを選ぶときにスタートボタンを押す

「これこそが流派・東方不敗！マスターアジアの名は伊達ではないわぁ！」

屈辱の30連敗。「おのれドモン！いい気になるな！」

師弟対決もばっちり！真の最強はやはり師匠！

イギーくんのぶら²ぽよん　編集部／ドリテク隊

ワールドクリアで新キャラ・新ステージ

難易度を「ふつう」か「むずかしい」に設定して、チャンピオンシップモードのワールド1〜8のどれかをすべて1位でクリアしてみよう。8つのワールドそれぞれに応じて新キャラが使えるようになるぞ。また、「むずかしい」でチャンピオンシップモードの全ステージを総合1位（全レース1位じゃなくてもいい）でクリアすると、隠しステージ「イギーズチャレンジ」が登場。そしてさらに、この「イギーズチャレンジ」を含めたすべてのワールドを1位でクリアすれば、最後の隠しキャラ、イギーくんのガールフレンド「リジー」が使用可能になる。たいへんだけど、がんばってみてくれ!

全レース1位でクリアすれば、その苦労にみあうごほうびがもらえるってわけ。がんばれ

そしてこれが隠しキャラだ。レギュラーメンバーに輪をかけてあやしげな感じ

F-ZERO X　奈良県／いいとこどりさん

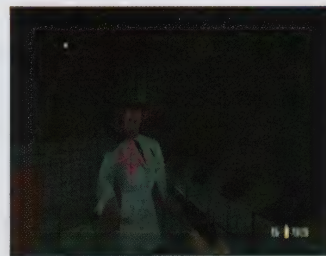
F-ZEROマシンが空中散歩？

シリンダーのあるコースで、シリンダーに乗る手前まで行こう。そして、100km/hを切るくらいのゆっくりしたスピードでコースの切れ目に行ってみると、マシンがふわふわ空中に浮かぶ。1回は見てみる価値があるぞ。

◆ふわふわ、ふわふわ。レースの緊張感もどこへやら

ゴールデンアイ007　北海道／マホちゃんとハゲさん

科学者、必死の反撃

化学工場をノーマル以上でプレイしよう。で、研究室にいる科学者に近づくと両手を挙げるよね。その挙げた手をPP7で2発撃ってみよう。科学者が隠し持ったピストルで反撃してくるぞ。科学者でも甘く見ちゃダメだ。

◆科学者だって自分の身を守る用意はしているのだ

F-ZERO X　長野県／類一似さん

キャプテンファルコン、涙の引退

GPモードで、キャプテンファルコンを使ってどのカップでもいいからマスタークラスを総合1位でクリアしてみよう。なんとキャプテンファルコンがいつもかぶっているヘルメットを脱いで、プレイヤーに語りかけてくるぞ。

◆せっかく素顔を見られたと思ったら引退宣言……。悲しい

スーパーロボットスピリッツ　茨城県／神谷　雄平さん

大事な武器でもポロッと落とす

ダンバインをボルテスVで投げてみよう。背負い投げをされるとダンバインはオーラソードを落としてしまうぞ。また、ウォーカーギャリアにR-1で背後投げをしかけよう。大事なギャリアバズーカをポロッと落とすんだ。

◆宙に舞うギャリアバズーカ。起きあがるときはきっちり拾ってるぞ

F-ZERO X　埼玉県／ユル・ブリナーさん

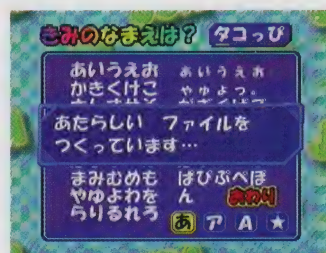
十字キーで微妙なセッティング

マシンのセッティング画面で、3Dスティックだとおおざっぱなセッティングしかできない。そこで十字キーの登場だ。十字キーなら細かいセッティングが出来るぞ。これで微調整しながら最速タイムを目指そう。

◆コンマ1秒を争う世界では細かい調整の良否が命取りかも

スーパービーダマンバトルフェニックス64　静岡県／K.Oさん

勝手に決めちゃうへんな名前

普通にゲームを始めるとプレイヤーの名前を入力する画面があるよね。めんどくさいからってそこでそのまま終了を選ぶとあやしげな名前になってしまうぞ。名前はちゃんと決めようぜ。

◆しかしどうもヌルな名前。なんとかならないのか

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超　特　夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax.03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

＜ハガキの書き方＞

❶ボケモンスタヂアム
❷波乗りビカチャウGET!
GBパックに差し込んだゲームボーイソフトの『ボケボケモンスター』を引き抜き、地面に思いっきりたたきつけて踏んづけてみよう。ソフトがバラバラになって壊れてしまうぞ。そのかわり、いつのまにかロムには波乗りビカチャウが!!
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
石原　ぴか男（35）　P.N.滅多悶
電話 03-1111-2222

N64新作ソフトカタログ

N64 NEW SOFT CATALOG

今月はなんと本誌初登場／ソフトカタログ初登場あわせて10本ものソフトが新たにエントリーされたぞ。このページを読めば、君もN64の最新ソフト情報をすべて、ダイジェストで頭にインプットできるって寸法だ。毎月読むべし！

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC･DD	その他･64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

初登場ソフトの内容を、しっかりゲットだぜ！

MOTHER3（仮）
RPG / DD

任天堂 ｜ 未定

プレイヤーが操れるキャラは10人以上。全12章の物語で、章ごとに違うキャラを使うんだ。もちろんキャラどうしには親子などのつながりがあり、ストーリー内の時間の流れ（過去～未来）も気になるところだ。新情報は年末以降か。

※画面はインターネットより

スーパーマリオRPG2（仮）
RPG / DD

任天堂 ｜ 未定

「初心者にもやさしいRPG」と宮本さんが語る、期待の第2弾。前作のような奥行きは全くなく、2D（平面）の紙が舞うような独自の動きが特徴だ。今回はマロやジーノは登場せず、続編とはいえ前作とは全く違う作品になりそう。

エルテイル（仮）
RPG

イマジニア ｜ 未定

N64初のRPGとして登場する予定だったが、発売日が未定のまま。アメリカでは発売中なので編集部でとりよせてみたが、海外版だからか…。日本版はもっと完成度が上がってるといいな。複合魔法攻撃はさすがに迫力あるけどね。

※画面は海外版です

NEW!! ズール（仮）
RPG

イマジニア ｜ 98年12月

急遽発売が決定したRPGゲーム。パンドラボックスの飯島さんが制作を担当しているのだ。例えば戦闘シーンは、プレイヤーは参加せず、AIによるフルオート戦闘になっているなど、斬新なスタイルのゲームに仕上がっているぞ。

HYBRID HEAVEN（仮）
RPG

コナミ ｜ 未定

その世界観やスタイルが、コナミのPSソフト『メタルギアソリッド』に近いものを持っていて、非常に楽しみ。こちらはRPGということで、戦闘や戦略等が楽しめそうだ。早くその全貌を知りたいんだけど……。新情報早く出て～。

ゼルダの伝説 時のオカリナ
ACT

任天堂 ｜ 98年11月14日

ついに11月14日に発売日決定（感涙）！詳しくは紹介ページ（18P～）を見てもらうとして、一方では64DD版の『ゼルダ』も"WaZelda"という通称で開発が進んでいるらしいぞ。今後も『ゼルダ』からは目が離せないね！

バンジョーとカズーイの大冒険
ACT

任天堂 ｜ 98年秋

海外で好評発売中の3Dアクション。編集部の独自ルートで入手した海外版をプレイした感想は…、最高っす！楽しい演出に愉快なキャラクターがわんさか登場するし、世界観もグー。アメリカでの人気の理由が分かる気がするね。

ウルトラドンキーコング（仮）
ACT

任天堂 ｜ 未定

全く情報がないドンキーを探して、はるばるイギリスはレア社のホームページへ。そしてドンキーの項目でN64の文字を発見！訳すと、なになに、「96年のSFC版ドンキー3の発表はN64の登場でインパクトがイマイチ」…それだけかい！

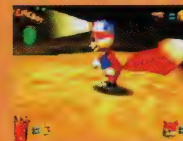
※画像はレア社のホームページより

コンカー64～12の物語（仮）
ACT

任天堂 ｜ 未定

（海外を含めて）現在発売されているレア社開発の最新作『バンジョーと～』の出来具合から推測すると、こっちも楽しいゲームになりそう。副題の12の物語っていうのは、12のワールドが遊べるよって事なんだろうね。

カービィ64(仮)

ACT

任天堂 | 未定

「理想のレベルに面白さが到達しない」との英断で、現在は白紙から作り直し中。ミニゲームが多く入ったバラエティーソフトになりそうだ。でも、『MOTHER』などいろんなゲーム製作で大忙しの開発元・HAL研だけに、完成はいつ？

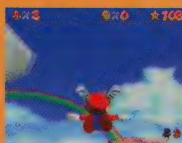
スーパーマリオ64-2(仮)

ACT / DD

任天堂 | 未定

ついにルイージが登場するとの期待の声も高いACTゲーム最高峰の第2弾。ただし発売はまだまだ先のことになりそうなので、ファンなら宮本さんに「マリオ64-2に匹敵する」と言わせた『バンジョー』で、98年は年を越しましょう。

NEW!! がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り

ACT

コナミ | 98年末

あのゴエモンがまたまたN64で大暴れ。今度は横視点のアクションゲームになって登場だ。おなじみのエビス丸やサスケ、ヤエちゃんに加え、ゴエモンインパクトにも恋人が出現?!と予感させる新キャラも登場するとか。続報を待て。

悪魔城 ドラキュラ3D(仮)

ACT

コナミ | 未定

残念ながら今回も新情報はなし。任天堂の秋の新作発表会が無くなったことで、画面を見る機会すらも失いそうだ。ホラータイプのアクションゲームがブームなので、その勢いに乗って早くリリースしてもらいたい。頼みます、マジで。

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 98年秋

宇宙人の主人公·エド君が有害物質を落っことしたために、地上はてんやわんやの大騒ぎ！てなわけでヘンテコなキャラが続々登場するミッションクリア型ACT。先日、開発元のフランスに編集部員が渡ったので、詳しくは次号で紹介だ。

ウィンバック

ACT

コーエー | 98年12月

対テロ特殊部隊が活躍する、ハードな世界観をもつガンアクション。N64でしか表現できない細かいグラフィックが見た目にもかっこいい。主人公のモーションに350以上ものパターンを持たせるなど、リアルさにこだわっている。

カメレオン·ツイスト2

ACT

日本システムサプライ | 冬

舌をのばしてビロロロロ〜ンと敵を食べたり、なんかに巻き付いたりするアクションゲームの第2弾。主人公のデイビーくんはもちろんカメレオンなのだが、そういえば体の色が変わったりしないよね、なぜ？（んなことで悩むなよ）。

ドラえもん2 のび太と光の神殿

ACT

エポック社 | 98年12月

おなじみドラえもんと仲間たちが不思議な世界を冒険する3Dアドベンチャー。編集部にサンプルロムも到着、のび太やジャイアンが大活躍しているぞ。編集部内でも前作を上回る出来と評判も上々。今年のクリスマスに間に合うかな？

ラストレジオンUX(仮)

格闘ACT

ハドソン | 未定

ロボット同士の3D格闘アクションゲーム。新情報は入手できていないが、ハドソンの開発情報によると、以前発表したバージョンに改良を加えているとのこと。動きの面の改良はもちろんだろうが、キャラも改良されるのかな。

※画面は海外版です

ファイティングカップ

格闘ACT

イマジニア | 未定

昨年末にサンプルロムが到着して、編集部の評判もかなり高かった格闘ゲームだ。でもそれ以降は特に新情報もなく、発売日も未定のままなのが惜しい。N64では格闘ゲームが少ないだけに、楽しみに待っている人も多いんじゃないかな。

飛龍の拳スタジアム SDバージョン

格闘ACT / N64+GB

カルチャーブレーン | 98年12月11日

今回は300種類のお宝が登場。GB版にも対応なので、外出先でも楽しめるぞ。お宝を属性別に育てたり、精霊を宿らせたりと新要素もたっぷり。心眼システム搭載で、戦闘も進化したしね。もちろん前作『ツイン』のデータも使えるぞ。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン

格闘ACT

カルチャーブレーン | 冬

本格的格闘を楽しむための秒間60フレームはもちろん、より進化したテクスチャーマッピングによる美麗画像に加えて、戦士たちの数も大幅アップ。ちなみに上・中・下段攻撃を世界で最初に導入したのが『飛龍』シリーズなのだ。

※画面は前作のものです

ハドソンが開発中のロボット育成RPG『ロボットポンコツ』の64版が、GB版発売（98年12月予定）の後に出る予定。テレビのリモコンでロボットが変身したり、楽しい仕掛け満載だ。

はみだしロン　GBで人気の、ロボットが登場するゲーム「メダロット」の64版が開発中とのウワサが、最近一部地域でとびかっている。正式な発表は全くないので、確認次第、お伝えしていく予定だ。

64大相撲2

格闘ACT

ボトムアップ　98年11月予定

力士を育てる相撲シミュレーションと女の子との恋愛ゲームがドッキングして好評を博した前作。『2』では力士の育成部分がかなりパワーアップして再登場だぞ。前作をやった人もやらなかった人も、期待して待っていてほしい。

ジャングル大帝

ADV?

任天堂　未定

巨匠・手塚治虫氏の往年の名作を、ご子息の真さんと宮本さんがN64で再現する。レオと一緒に、君も成長しよう。来春～夏頃には発売したいとネット上で宮本さんが語っていたが、一方で不安な情報も…。次号で正式にお伝えするね。

※画像はインターネットより

NEW!! シャドウゲイト64(仮)

ADV

ケムコ　99年春

かつてファミコンで発売されていたアドベンチャーゲームの続編。独特のダークな雰囲気漂う世界観が完全な3D空間になって復活する。海外先行で制作されており、海外のホームページサイトなどではすでに画面が公開されている。

金田一少年の事件簿(仮)

ADV

ハドソン　未定

かなり昔に発表があり、いまだにユーザーに期待されているソフト。一説には、ほぼできあがっていたが、とある事情で作りなおしをしているという噂もある。ハドソン広報によると「制作中」とのことだが…。年内発売は絶望的か?

シムシティー64

SLG　DD

任天堂　未定

自分だけの街を作っていける名作SLG。DD版なら、車や電車、建物のパーツなど、新たな要素もどんどん追加していけるのだ。ソフトはほぼ完成しているらしいが、DDの発売は6月…とのこと。君が市長になるのはもう少し先だ。

キャベツ(仮)

SLG　DD

任天堂　未定

ある生き物を育て、遊具を与えたり、交換したり…といわゆる育成ゲーのようだけど、糸井氏の作品だけに、すごい仕掛けに期待大。カンケーないけどwww.1101.com/の「ほぼ日刊イトイ新聞」はサイコー！今はこれを見て、待ってよう。

※写真は糸井さんご本尊です

NEW!! G1ステイブル

SLG　N64+GB

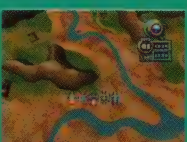
コナミ　99年春

スーファミ等で人気の競走馬育成SLGが装いも新たにN64に登場。しかもGBでリリースされる『ポケットステイブル（仮）』と64GBパックを使ってリンクさせることもできるんだ。君だけの馬を育てて、夢のG1レースを制覇だ。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

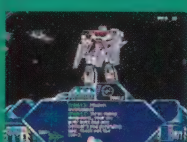
SLG

クエスト　98年秋

『伝説のオウガバトル』でゼノビアを旅立った勇者達は、ゼテギネア大陸の覇権を狙っていると噂されるローディス教国の実体を探ろうと、従属国パラティヌス王国へ潜入した…。その王国で、いままでにない闘いが繰り広げられる。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

トミー　未定

バルキリーたちを操るフライトシューティングSLG。開発はアメリカのゲームテック社で、北米での発売元は日本の某大手人気メーカーになるもよう。新情報は何もなく、不安な噂もあるが、今はマクロの空を見上げて待つのだ。

NEW!! 64ウォーズ

SLG　N64+GB

ハドソン　未定

ミリタリーファン待望の本格シミュレーションウォーゲームが登場だ！実はこのゲーム『ゲームボーイウォーズ2』と完全にデータが交換できるので、家では64ウォーズ、外ではGBウォーズで遊ぶ、とかいうことができてしまうのだ！

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム　98年予定

北米で発売予定の『ハリアー2000（仮）』と関係あり…?と編集部では予想。ちなみにこのゲームは垂直離着陸機が登場。『ソニックウイングスアサルト』のパラダイム社と共同開発の、かっちょいい本格派フライトSLGだ。

おねがいモンスター

SLG

ボトムアップ　98年11月予定

モンスターを育てて世界を探検する育成シミュレーションゲーム。発売も迫り、だんだんとゲーム画面も公開されてきたので期待しているヒトも多いことだろう。今年の冬にはバッチリお目見えしてくれることだろうな。乞うご期待だ。

Jリーグタクティクスサッカー

SLG

アスキー　冬

Jリーグの監督になってチームを育て、Jリーグを制覇した後は日本代表監督となって世界に挑むという64ではめずらしいスポーツシミュレーションゲームだ。今月号でもいろいろと紹介しているので、楽しみに待っていてほしいな。

牧場物語2

SLG

パック・イン・ソフト　98年12月

全国の牧場ファンから「待ってました」のハガキをたくさんもらった『牧場物語2』。今作は登場人物も大幅に増えて、それぞれのキャラクターとの関わり方がゲームの進行に影響を与えるようだ。人間関係っていろいろと難しいよね。

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

PUZ

カプコン　98年内

ディズニーキャラを起用したアーケードゲームの移植版テトリス。完全対戦型式で、おなじみのキャラたちの華麗な演出とストーリーも楽しめるぞ。やたらと大きいブロックもわんさか落ちてきちゃったりと、盛り上がり度200%だ。

ウエットリス

NEW!!

PUZ

イマジニア　98年11月27日

以前から発売がウワサされていたパズルゲームが、ついに発売決定! 「巨人のドシン（仮）」を開発中の飯田さんもE3で注目していたゲームなだけに、この発売決定は嬉しい限り。短時間で手軽に遊べそうだし、早くも楽しみだ。

バイオテトリス

PUZ

アムテックス　未定

バイオ=生物系・的なテトリスというタイトルが気になる。正体は依然ナゾだが、タイトル通り、プレイヤーの心拍数に落ちてくるブロックが関係するらしい。想像では心電図計測でつける器具みたいなのをつけてプレイするのかな!?

忍たま乱太郎チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン　98年末

NHK教育の人気アニメが絵あわせパズルに。先行販売はGB版で、こちらはポケットプリンタに対応。N64版と何らかのリンクがあるといいね。とりあえずCGデータしかないが、このキレイさだと3Dパズル要素も期待できそうだ。

BUCK BUMBLE

SHT

Ubiソフト　98年11月

あの『スターフォックス』製作のArgonaut Software社の作品。汚染された虫が暴走する昆虫界を救うべく、君はハチのバックになって出動するのだ！詳しくは本誌来月号、Ubiソフト本社のあるフランス発のレポートに乞うご期待!!

エフ~FLYING HUNTERS

SHT

アクレイムジャパン　98年内

海外では、既に発売されているシューティングゲーム。360度の空間で、移動、攻撃が可能な、無重力空間でのバトルが繰り広げられる。ミッションクリア型のモードの他に、4人同時に対戦することのできるモードもある。

テュロック2（仮）

SHT

アクレイムジャパン　冬

モーションキャプチャーの得意なアクレイムが、とことんまで動きのリアルさにこだわって制作していた前作をしのぐといわれている。グラフィックや、敵のAIの向上だけでなく、4人対戦もできるようになって帰ってくる…。

ナイフエッジ

SHT

ケムコ　98年11月

コックピット視点が大迫力の3Dシューティングゲーム。今月は編集部にサンプルロムが登場したぞ。なかなかハードなシューティングなので、大人向けとしても十二分にオススメできる作品になりそう。発売日程も繰りあがったしね。

超空間ナイタープロ野球キング2

SPT

イマジニア　未定

華麗な演出が野球ファンを魅了した『プロキング』第2弾。システムもより親切に遊びやすくなって再登場するぞ。発売が遅れているあのハード対応とのウワサは絶えないが…。もし対応なら、最新の選手データの追加も楽々OKだよね。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　99年

FC版からの老舗野球ゲーム。そんなんありかよ～と思わせる魔球や秘打が連発の「ウルトラモード」は固定ファンを多くキープしている。もちろん、ストイックな野球も、プロ選手の実名・データつきでしっかり楽しむことができるぞ。

※画面はSFC版です

はみだしワン

9月1日現在、日本の64新作ソフトは69本で、発売中ソフトは80本。一方、64が大人気のアメリカは新作91本、発売中79本。数の問題じゃないけど、日本の新作ももっと多くほしいよね。

今月、このカタログから残念ながら姿を消したタイトルが2つあり。発売元の関係など、オトナの事情がいろいろあるようだけど、復活もありうるので、あんまりがっかりしないでね。

SNOW SPEEDER
SPT

イマジニア　98年12月

スキーとスノボの両方遊べる、1粒で2度おいしい（死語）ゲームなんだけど、年内発売が決定したぞ! コース内にいくつか分岐地点があるし、しかもキャラクターが成長（レベルアップ）するシステムだから、これは長く遊べるかも。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
SPT

ケムコ　98年12月

スノボゲームでは初のストーリーモード搭載も魅力だけど、なんと言ってもバリエーションに富んだトリックがウリだ。トリックすることでスピードが上がるので、タイムアタックにもトリックは不可欠になってくるぞ。期待大だ。

ゴルフ(仮)
SPT

任天堂　未定

プロデューサーは『マリオUSオープン』を手がけた人なので、キャラが気になるね。で、長らく「HAL研が開発中」とお伝えしてきたが、実はHAL研とは別のところで作っていることが判明。ゴメン。でも開発はちゃんとしてるからね。

Let'sスマッシュ
SPT

ハドソン　98年10月9日

テニスの世界4大大会が楽しめるのはもちろん、チャレンジモード、ミニゲームなども満載だ。コートも火山から氷原までもーたいへんな会場がたっくさん。一番人気の（？）着せ替えモードで遊べる日はすぐそこだ！

NEW!! 闘魂炎導2
SPT

ハドソン　98年12月

新日本プロレスの選手が実名で登場する3Dポリゴンプロレスゲームが帰ってくるぞ！今回は気合いの入った入場シーンが見所のひとつだ。また、前回少なかったジュニア系選手も大勢参戦しているのも楽しみなところだね。

NEW!! ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティゲーム～
TAB

ハドソン　98年内

新登場の「恋愛パーティーゲーム」。2週間の間に他の3人より早く彼女を作るのが目的だ！4人が同時に行動する「SAMSシステム」を採用しており、待ち時間なしの白熱した対戦が楽しめるぞ。もちろん女の子もすげー可愛いッス。

キラッと解決!64探偵団
TAB

イマジニア　98年10月23日

「金○一」も「コ○ン」もやつらにかかれば日本じゃ2番目だ！という探偵団が事件を追いかけるボードゲーム。カードをうまく使ってライバルを妨害しつつ、屋敷の中をかけずり回って難事件を「キラッと解決！」してしまおう。

プロ指南麻雀「兵」
TAB

カルチャーブレーン　未定

ベテランに加えて、若手プロ雀士たちも豪華に登場する今度の『兵（つわもの）』。麻雀ゲームの最速思考ルーチンをめざす、カルチャーブレーンの意欲作だ。プロの親切な指南で、初心者はもちろん、上級者も腕をみがくことができるぞ。

※画面はSFC版です

爆笑人生64 めざせ!リゾート王
TAB

タイトー　冬

リゾート会社の社長になって、土地を買ったりホテルを建てたりしながらお金を稼ぐモノポリータイプのボードゲーム。お金か…今月苦しくってゲームの1本も買えないばかりか食事はしょうゆご飯ばっかし…オレの人生爆笑だぜ（泣）。

NEW!! トップギア・オーバードライブ
RAC

ケムコ　98年12月

あの『トップギア』の新作が登場。車の挙動のリアルさはもちろん、BGMも魅力的だ。バリバリのロックに乗って広野を駆け抜ければ、アメリカンな気分でいっぱいになれるぞ。今回も分岐路がとても多く、飽きない作りになっているしね。

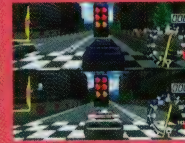
レブ・リミット
RAC

セタ　98年末

N64ユーザーが大いに期待しているレースゲームだけど、まだ発売日に動きはナシ。風車を横に眺めながら走る、ヨーロッパ風のコースをはじめとして、全6コースほど用意されているらしいぞ。首を長くして楽しみに待っています。

シティーツアーグランプリ ～全日本GT選手権～
RAC

イマジニア　98年10月30日

ゲーム内の東京コースを、実際の地図と比べてみたところ、かなり忠実に現地の雰囲気を再現しているようだ。車の挙動は、派手なドリフトを決めるよりも、どちらかといえばグリップ走行の方が、タイムが伸びるような印象を受けたぞ。

レースゲーム（仮）
RAC

ビデオシステム　98年予定

こちらのビデオシステム作品も、北米で発売中の『F1ワールドグランプリ』に関係ありと本誌は推察。9月上旬のロンドンでの大規模な展示会で、販売元=ニンテンドウ・オブ・ヨーロッパとしてお目見えしそうだ（9／1時点の情報）。

実戦パチスロ必勝法
ETC

サミー　未定

エントリー当時の社名は「サミー工業」だったパチスロメーカーの作品。あれから幾歳月…。最近、数人の外人さんが愛の言葉をささやくサミーのCMを見るけど、本作の行方はいずこへ。「あなたがいないと生きてゆけない〜」のに。

Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム
NEW!! ETC

日本テレネット　冬

超人気機種「大工の源さん」「ギンギラパラダイス」「ミリオンスロット」を完全再現。まさに実機をシミュレートできる、定評のあるシリーズソフトが堂々の登場だ。他にもN64のスペックを生かした機能満載とのこと。続報は次号だ！

ポケモンスナップ
ETC DD

任天堂　未定

ポケモンワールドを旅しながらポケモンを観察し、カメラに収め、集めていこう。もちろんポケモンはあちこち動いたり、いろんな表情をするので、それぞれにあったベストショットをモノにしようね。開発は大忙しのご存じHAL研だ。

ピカチュウげんきでちゅう
ETC

任天堂　98年末

久しぶりに新しい情報が出た『ピカげん』。音声認識システムのマイクも新しくなって、新しいスタイルのゲームの到来を予感させるぞ。ピカチュウの他にもポケモンが登場するし、この冬は新しい友達が1人増えるって感じかな。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
ETC DD

任天堂　未定

SFC版の続編ともいえるお絵かきツール。3D的な絵も描けるなど、機能は大幅に進化したが、カンタン操作は前作から引き継いでるぞ。マウス同梱の可能性も大きい。できれば来年6月発売といわれるDDと同発にしてほしいよね。

※画面はSFC版です

マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
ETC DD

任天堂　未定

プロのCGクリエーター御用達のニチメングラフィックス社の超本格的ポリゴン（多角形）作成ソフトが、簡単操作で楽しめるようになるぞ。3D作品の大容量保存も64DDでばっちり。発売は『ピクチャーメーカー』の後発になりそうだ。

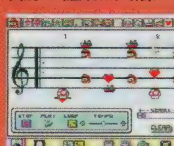
マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
ETC DD

任天堂　未定

ビデオから簡単に取り込める好みの画像を加工してマイキャラを作ろう。ゲームやファッションショー等に登場させて、みんなで盛り上がれるぞ。昨年秋には本誌ちづるの顔を加工したプリクラシールもこのソフトで作り、大笑いでした。

マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
ETC DD

任天堂　未定

SFC版『マリオアーティスト』に含まれていた音楽作成ツールが、独立したソフトとして登場。音源の種類も大幅に増えて、ゴージャスな、君だけの音楽作りが楽しめそうだ。以上4つのソフトは、もちろん相互にデータのやりとりが可能だ。

※画面はSFC版です

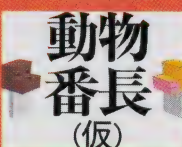
ぬし釣り64
ETC

パック・イン・ソフト　98年11月

これぞまさに、自然に優しい環境ゲームの決定版（なんのこっちゃ）。道を歩いているといろんな生物と遭遇して、戦うこともできるけど、自然を愛する人なら戦っちゃダメ。何事もなかったかのようにとっとと通り過ぎていくのが吉。

動物番長（仮）
ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）　未定

タイトルにも思わず興味をそそられるけど、キーワードも「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」と、これまた超インパクト。ちなみに画面に出ているのは動物番長ではないらしい。一体、どんなヤツが番長なんだろうね!?

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン（仮）
ETC DD

開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）　未定

「巨人がどんどん大きくなっていく…。そういう時に、いろんな思いや誤解も一緒に大きくなっていく。それでも生きていかなければならない」。先日のE3で、制作者の飯田さんが語ってくれた含蓄のある言葉が、このゲームのキモだ。

※画面はイメージイラストです

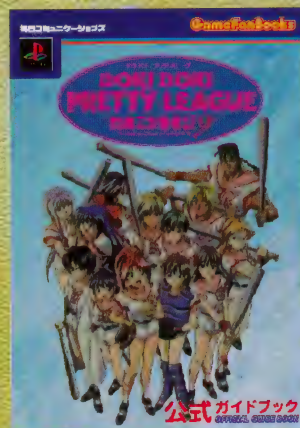
はみだしワク

読者の語る「期待の一本」記事、多数の応募ありがとう！ 残念ながら今月は掲載できませんでしたが、まだまだ募集中。ハガキかファックスで100文字前後で編集部までご応募下さい。

毎日コミュニケーションズのゲーム・ブックス

最新刊 Play Station GameFanBooks

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 公式ガイドブック

あの熱血スポ根野球少女育成＆恋愛シミュレーションゲーム(笑)が帰ってきた！これさえ読めば「全国大会優勝＆教え子とラブラブ」も夢じゃない！あっと驚く裏情報までついて、読んでムフフの公式ガイドブックだ！

有限会社メインステイブル【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0076-0

好評発売中 Play Station GameFanBooks

Epica Stella ～エピカ・ステラ～ 攻略ガイドブック

少年は戦う、自分と仲間たちの未来の為に…本格派戦略SLG「エピカ・ステラ」を詳細に解説。シナリオフローチャートからキャラクターごとの特技リスト、全マップ、想機、封石、装身具、キャラクター同士の相性データまで分かりやすく紹介。

有限会社マイルズ【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0057-4

好評発売中！ Play Station GameFanBooks

The Legend of Heroes 朱紅い雫

武者良太【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0056-6

10月発売予定 Play Station GameFanBooks

御神楽少女探偵団 ガイドブック(仮)

株式会社ワークハウス【著】　毎日コミュニケーションズ【編】　予価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0095-7

好評発売中！ コナミパロディコミックシリーズ

ときめきメモリアル

コナミ株式会社【発行】　毎日コミュニケーションズ【発売】　定価：本体1300円(税別)　ISBN4-89563-797-2

今秋発売予定 Play Station GameFanBooks

猫侍 ガイドブック(仮)

毎日コミュニケーションズ【編】　予価：本体950円(税別)　ISBN4-8399-0094-9

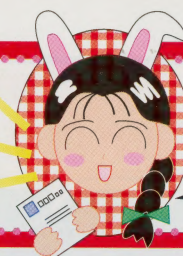
●お求めは全国の書店、またはパソコンショップにてどうぞ。
●表示価格には5%の消費税がかかります。
●本広告には、ISBNコードを付記しました。書店へのご注文等にご利用ください。

http://www.pc.mycom.co.jp/
TEL.03-3211-2568

毎日コミュニケーションズ

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ リニューアルが目白押しの創刊2周年記念号、いかがでしたか？ところで、このアンケートページは、来月号で読者プレゼントが左のページに戻ってきたら、一緒にリニューアルする予定です。私のイラストも少々変更するらしい？

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3）今月号で良かった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

4）今月号でつまらなかった記事を表１からお選びください。（３つ以内）

表１

1.付録：特製シール
2.創刊２周年記念読者プレゼント
3.N64新作ソフトカレンダー
4.N64ドリームランキング
5.ピカチュウげんきでちゅう
6.がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り
7.ゼルダの伝説　時のオカリナ
8.バンジョーとカズーイの大冒険
9.オウガバトル3
10.ウィンバック
11.牧場物語2
12.Jリーグタクティクスサッカー
13.トップギア・オーバードライブ
14.ドラえもん２のび太と光の神殿
15.BUCK BUMBLE
16.キングヒル64エクストリームスノーボーディング
17.飛龍の拳スタジアムSDバージョン
18.テュロック2
19.64大相撲2
20.おねがいモンスター
21.カメレオン・ツイスト2
22.ぬし釣り64
23.ナイフエッジ
24.F-ZERO X タイムアタック大会入賞者発表
25.おハガキストリート
26.ゲームソフトファンクラブ
27.六四式
28.ちづるのアナログチャット64
29.私立ヌルゲー学園
30.ゲッターラブ!! 〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
31.64ウォーズ
32.闘魂炎導2
33.Let's スマッシュ
34.スターソルジャー・バニシングアース
35.マンガ「Dream Drunker」
36.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
37.シアトル発GAME STREET JOURNAL
38.N64フォーラム
39.マンガ「九段下ホゲホゲレポ〜ト」
40.ドリームインプレッション
41.マンガ「ナベケンの今月の１本」
42.秋葉原価格調査団
43.特集：平林久和の記念講演
44.教えて本郷さん N64の質問箱
45.毎月新聞
46.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
47.シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権
48.ウエットリス
49.SNOW SPEEDER
50.ズール
51.キラッと解決！ 64探偵団
52.ポケモンパラダイス2
53.SFC&GB情報局
54.ビストロDE64亭
55 それゆけマリオ親衛隊
56.カプコンファンクラブ
57.ドリテクの宮殿
58.N64新作ソフトカタログ
59.読者アンケートのページ
60.マンガ「ロクヨン夢日記」

5）①あなたが初めて買ったゲーム誌は何でしたか。　②また、それは何歳の時でしたか。

6）①これまでに発売された64ドリームで、あなたが印象に残っているものがあれば年・月号でお答え下さい。

②また、その理由を以下から選んで数字でお答えください（いくつでも可）。

1.表紙が良かったから　2.別冊またはポスターふろくが良かったから　3.シールが良かったから　4.特集が良かったから　5.ゲームの攻略情報が役にたったから　6.ゲームの紹介ページが良かったから　7.各種連載ページが良かったから　8.読者プレゼントが良かったから　10.自分の投稿作品が載ったから　11.その他

7）今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表２から選び、興味のある順に３つまでお書きください。

表２

【あ行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.ウィンバック
3.ウエットリス
4.ウルトラドンキーコング（仮）
5.ウルトラベースボール実名版64
6.エフ〜FLYING HUNTERS
7.エルテイル（仮）
8.オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
9.おねがいモンスター
【か行】
10.カービィ64（仮）
11.カメレオン・ツイスト2
12.がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り
13.キャベツ（仮）
14.巨人のドシン（仮）
15.キラッと解決！ 64探偵団
16.キングヒル64エクストリームスノーボーディング
17.金田一少年の事件簿（仮）
18.ゲッターラブ!! 〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
19.コンカー64〜12の物語（仮）
20.ゴルフ（仮）
【さ行】
21.G1ステイブル
22.Jリーグタクティクスサッカー
23.実戦パチスロ必勝法
24.シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権
25.シムシティー64
26.シャドウゲイト64（仮）
27.ジャングル大帝
28.スーパーマリオRPG2（仮）
29.スーパーマリオ64-2（仮）
30.ズール（仮）
31.SNOW SPEEDER
32.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た行】
33.超空間ナイタープロ野球キング2
34.超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
35.テュロック2（仮）
36.闘魂炎導2
37.動物番長（仮）
38.トップギア・オーバードライブ
39.TONIC TROUBLE
40.ドラえもん2のび太と光の神殿
【な行】
41.ナイフエッジ
42.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
43.ぬし釣り64
【は行】
44.Parlor! PRO64パチンコ実機シミュレーションゲーム
45.バイオテトリス
46.HYBRID HEAVEN（仮）
47.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
48.BUCK BUMBLE
49.バンジョーとカズーイの大冒険
50.ピカチュウげんきでちゅう
51.飛龍の拳スタジアムSDバージョン
52.飛龍の拳スタジアムリアルバージョン
53.ファイアーエムブレム64（仮）
54.ファイティングカップ
55.フライトシミュレーター（仮）
56.プロ指南麻雀「兵」
57.牧場物語2
58.ポケモンスナップ
【ま行】
59.MOTHER 3（仮）
60.マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー
61.マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
62.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
63.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
64.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
【ら行】
65.ラストレジオンUX（仮）
66.レースゲーム（仮）
67.Let's スマッシュ
68.レブ・リミット
69.64ウォーズ
70.64大相撲2

8）今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（２つ以内）。

読者プレゼントは６～７ページを見て選ぼう！
応募用ハガキは次ページ。10月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム９月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
熊本県／寺尾菜月
●コントローラブロス
島根県／門脇克史
宮崎県／佐藤はるか
富山県／鮎川俊介
兵庫県／中村奈美
福岡県／山辺泰広
●スーパースピードレース64
岐阜県／新川貴章
和歌山県／木戸悠仁
愛知県／岡部壮志
●デザエモン3D
滋賀県／河合伸一
愛知県／早川範彦
群馬県／木内健一郎
●チョロQ64
岐阜県／村瀬智春
広島県／伊豆野公寛
兵庫県／駒井大輔
●スーパービーダマン バトルフェニックス64
埼玉県／島田恭兵
大分県／河野哲也
秋田県／三浦直生
●イギーくんのぶら²ぽよん
岡山県／稲毛優太
埼玉県／豊崎亮祐
東京都／綿崎裕之
●森田将棋64
鹿児島県／喜原朝広
長野県／北川隆司
大阪府／村上大輔
●ポケモンフレンズ
埼玉県／小林隆之
千葉県／菊地貴恵
静岡県／石川温子
●DXポケモンキッズシリーズ
岡山県／清水翔太
広島県／影山かおる
石川県／山本　翔
●ポケモンシールメイト
岡山県／大森一江
神奈川県／上江洲妙子
神奈川県／嶺　なつみ
●ポケモンキャラダッシュ
東京都／田中　瞳
●ポケモンフィギュアつきマグカップ
広島県／難波奈緒
●レーシングカート64
千葉県／大類正幸
（敬称略）

●●アン・ケイトの視点●●

「NINTENDO64の「I」を「I」に変えたほうがいいですよ。NINTENDOのままだと、総画が22で凶数です。これをNINTENDOに変えると総画が24で大吉数です。運を天に任せるごとく、縁起をかついでみてはいかがでしょうか」。こんな鋭くもシブイ提案をしてくれたのは福島県の小松茂敏君（15才）。

⬆編集部で以前はやったのがこの占い。人を動物に例えるんだけど、妙に笑える動物の名前と文章。でもけっこう当たってるの！

任天堂は歴史も古く、京都という土地柄か、占いには通じてるという話もありますよね。このN64の名前についてはどうなのか、今度、おなじみの本郷さんに聞いてみようかな。ちなみに「The64DREAMは総画が23で大吉数です」とも小松君は教えてくれました。うれしい！本誌は２周年といわず、５年も10年も続けていきたいな。これからも応援よろしくね。

※左のホームページアドレスは
http//www.enjoy.ne.jp/˜akiten/seimei.htm

ポケモンセンターオリジナルグッズ当選者（９月号）

●「GBライトピカチュウ」木村尚美（鹿児島県）
●「特製Tシャツ」藤村亮仁（岐阜県）上山和朗（島根県）松井徹（岐阜県）松本明（愛媛県）下坂喜代子（福岡県）池田孝宏（山形県）村田有輝乃（山口県）原田孝子（福岡県）白石佳代子（栃木県）佐藤みちえ（香川県）
●「特製テレカ」宅野いちこ（鳥取県）
●「特製ステッカー」三尾亮太（大阪府）大西絵梨奈（千葉県）金森俊積（北海道）神山奈穂美（岐阜県）山下紀樹（香川県）

The 64 DREAM

NINTENDO64大好きマガジン

創刊2周年の記念すべきこの号で、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の発売日を発表できたことを幸せに思います。3年目に入る64ドリームも一部のページで模様替えをし、いくつかの新連載企画もスタートしました。秋から冬の大作ラッシュに向けて、編集部のスタッフは一丸となってバクシンします。みなさまのご声援、どうぞヨロシク!!

12月号は10月21日(水)に発売します

定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

発売カウントダウン!!

ゼルダの伝説 時のオカリナ

…ほか、年末期待の『オウガバトル3』『ピカチュウげんきでちゅう』『牧場物語2』、そして、編集部で話題沸騰の『ゲッターラブ!!』など、N64ソフトの最新情報を盛りだくさんでお届けします。お楽しみに!

※予告の内容等は変更される場合があります。

ロクヨン夢日記

○月×日 カズーイはスゴイ。バンジョーを背中に背負ったまま飛べるのだ。ルイージ、がんばれ!

#011　マンガ/中植茂久

Game Dream Believer　編集後記

●ひさびさに関西に帰って友達と遊びまくりロンリー生活を脱した先月の私。やっぱ一十三の清来軒と天満に復活した正宗屋は最高やったなあ。「食いモンの話ばっかりやなあ、ういた話はないんかい」とロンリーつっこみ(わたる)

●今や『ゲッターラブ!!』をやらない日はなくなってしまった今日このごろ。本当に楽しいゲームはクリエイターが口をはさまなくても出来るということもわかった(新記録達成、すごいぜマグワイヤ!! マッシー)

●記念プレゼントはご満足いただけましたか? まだ当たってないのに満足するわけないよね(笑)。希望を捨てなければ何時か願いはかなうものです。編集部の願いをかなえてくれたメーカーさんどうもありがとう(みっちゃま)

●『メタルギア』はやっぱ面白い。MSXの頃のテイストが残っていて旧作ユーザーとしてうれしかった。でも『ゲッターラブ!!』もかなりいい。ヨーロッパに行ってる間に愛しの真琴ちゃんが…。ちくしょうめ(ケイ少佐)

●NHK教育で土曜の夕方に放送中の「夢見る小犬ウィッシュボーン」は最高!! なんと犬がいろんな名作文学の主人公になる実写ドラマで、かわいいやら賢いやら。どーしても仕事のある時は、編集部で見ています(ちづる)

●バニーガールのいるビアガーデンがあるってんで行こうとしたら、ものすげえ大雨でビアガーデンは休み。神よ! そこまでオレにバニーさんを見せたくないか!(『ゲッターラブ!!』は雫ちゃんが最高/もっちー)

●任天堂製のトランプや花札はよく知られているけど、将棋盤と駒も作っていたとは意外でした。12万円もする最高級の駒をコレクションに加えるべく、資金調達をしなくては(こう見えても将棋五段のエンドー)

●先月募集した「バナナ」係へたくさんのお手紙ありがとう。ホントはお礼にバナナ1年分をプレゼント、といきたいけど、時節柄生モノはマズイ。ということで全国のバナナファンのみんな、ガマンしておくれ(フカミ)

●年末にいくつかの「ドリームキャスト」専門誌が創刊されることもあって、いろいろ悩んだ末に本誌のキャッチを変えてみました。僕らの気持ちをストレートに出したつもりなんですが…。皆さんのご意見お待ちしてます(SAO)

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64 ●=SFC ●=GB

The 64 DREAM【11月最新情報満載号】

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバーに関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

3Dスティック、コントローラ・振動・GBパック 対応

— SDバージョン —

10月23日 発売予定 希望小売価格 6,480円(税別)

17キャラ+?

遊び方無限大!?
さらにひろがるおもしろさ

遊び方その1
オリジナルアイテムをつくって友達に差をつけろ!

4つの能力を育成!

アイテムには自分で名前がつけられる!

お宝はお店での育て方によって自分だけのマイアイテムに育成できるのだ。

遊び方その2
組み合わせいろいろ アイテム数約300!

お宝

君ならどう組合わせて遊ぶ?

精霊

精霊によって使える技も違う。

お宝には精霊が宿り、その組み合わせでいろいろな効果を発揮!

遊び方その3
超本格格闘! 連続秘奥義も使えちゃう!

もちろん本格バトルも楽しめる! SD・ST、関節技、キャンセル等々。大満足の白熱対戦!

GB・DD・N64とトリプルリンクでいろいろ遊ぼう!

飛龍の拳スタジアム SDバージョン

GBパックでどこでも持ち歩き

64DDでキャラもアイテムも倍増

コントローラパックでツインとリンク

GBでしか手に入らないお宝も!

大容量でさらにパワーアップ!

飛龍の拳ツインをもっているとかなり有利!

対戦して強くなろう!

GB・DDでの発売が待ちどおしい!

KEMCO

西暦21××年。大気汚染の始まった地球から脱出するように人類は火星入植を果たした。
氷から目覚めた異生物。それは人類への反逆を意味するプロローグであった。
防衛軍総司令部から送られた新型実験機のテスト部隊は火星の調査の命を受ける。
駐屯軍基地からの悲鳴を耳に、若き射撃手(ガンナー)が今、飛び立つ・・・。

体感3D
シューティング

NOSE GUNNER
Dramatic space shooting game / N64

1998年11月発売予定

6,980円(税別予価)

●1～4人用 ●3Dシューティング ●振動パック対応

コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部
〒160-0022 東京都新宿区新宿1-8-1 大橋御苑駅ビル3F
ホームページアドレス http://www.enjoy.ne.jp/˜k-kemco/

The 64DREAM
11月 最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム
●創刊2周年記念プレゼント
●ピカチュウげんきでちゅう

1998 Nov.
MYCOM
ムックシリーズ

1998年9月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税

9784839901073

1929476004673

ISBN4-8399-0107-4

C9476 ¥467E ©毎日コミュニケーションズ 1998 Printed in Japan 大日本印刷(株) 雑誌68391-79